ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING

# GAME PLAYERS 遊戲誌

VOL.021

HK$25 2001.09.26 www.gameplayers.com.hk

隨書附送 ACE COMBAT 04 攻略別冊




第39屆 AM SHOW 速報 / 第四代遊戲機戰爭形勢剖析

精益求精之攻略內容：附送鬼屋地圖 - LUIGI MANSION / 超級機械人大戰 A

超絕連續技介紹 CAPCOM VS SNK 2

ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079 / DEVIL MAY CRY / 超級機械人大戰 ALPHA for DC




EDITORIAL

# virtual? reality? 虛疑？現實？

一直以來，遊戲界與社會之間的接觸面都是頗為狹窄的，而且在大多數的情況下，這些接觸都是敵對的。因為遊戲總是被認為反社會、渲染暴力的媒界。美國過去曾發生過多次的校園暴力事件，遊戲業界總是首當其衝成為被責難的對象。

不過，這些責難一直沒有帶來任何實際的改變，有關遊戲與暴力之間有沒有因果關係的辨論似乎仍會繼續下去。畢竟暴力與戰爭一直都是最佳的遊戲提材。

今次美國所受到的恐怖襲擊，雖然並沒有牽動同類型的論戰，但業界自發性作出的自我審查行動卻是史無前例 (參看表一)。

原因可能是整件事件本身與一場電影、一局遊戲實在太相似。我們一直都假設，現實世界中的所謂暴力都是赤裸裸的，但今次事件卻令我們驚覺到，遊戲或戲院裡那些我們稱為刺激、精彩、震撼的場面，其實並不刺激亦不精彩，因為它們是一個個可能在現實生活中出現的悲劇。現實與非現實之間的界線突然變得出奇的模糊。

恐怖份子與電影導演、遊戲創作人之間本應不能扯上任何關係，但今次事件卻令我們驚覺到，他們確實有共通之處，至少，我們發現恐怖份子對戲劇性的訴求絕不遜於一位電影工作者。正是這種相似性，令所有參與娛樂工業的人心裡產生了極大的陰影，因為我們都不願意間接成為塑造悲劇的罪人。

恐怖主義與電影中的特技效果之間的界線一日未能劃清，我們將一直生活在這個不確定的陰影之下。在沒有任何先例可循的情況下，我們現時所面對的不知所措是可以理解的，但至於今後如何面對，則仍有待我們進一步的探索。

**表一：美國受到恐佈襲擊之後各間軟件開發商的反應**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ace CombatT 4 | PS2 | Namco | 停播有關的電視廣告 |
| BIRUBAKU | PS2 | 角川書店 | 推遲原定於11月29日的發售日 |
| Bomber Hehhe | DC | Fuji Com Work Trading | 推遲原定於10月18日的發售日 |
| Metal Gear Solid 2 | PS2 | Konami | 刪剪出現世貿大樓的影像 |
| Majestic | PC | Electronic Arts | 網絡服務暫停 |
| Command & Conquer：Red Alert 2 | PC | Electronic Arts | 修改包裝中世貿大樓被焚燒的設計 |
| Flight Simulator 2002 | PC | Microsoft | 刪剪出現世貿大樓的影像 |
| World War III Black Gold | PC | Jowood Productions | 中止開發 |
| Counter Strike | PC | Sherra Online | 官方網站暫時關閉 |
| Ultima Online | PC | Electronic Arts | 實行特別措施 |

# CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.021
2001年9月26日
每本港幣25元
隔週三推出

## MUST READ



## 探討GAMECUBE XBOX之勝算

PAGE 16

第四代遊戲機戰爭形勢剖析

## 爆機攻略加隱藏要素全公開
## ACE COMBAT 04 shattered skies 攻略別冊

AC4
SHATTERED SKIES
戰鬥機師速成手冊

SHOT DOWN
THE FLAMES OF HATRED SCORCH THE SKIES
IGNITING GAIA'S FUNERAL PYRE



TEXT：時雨

## 超級機械人大戰A
PAGE 88

遊戲前半部份詳細攻略




## 真・三國無雙2
教你做三國時代的真英雄

PAGE 68





# FEATURES



## 業務用遊戲之祭典

020 > 第39屆AM SHOW速報



## 脫胎換骨的REMAKE版

026 > GAMECUBE版《BIO HAZARD》




## 大量SQUARE作品落實移植WSC

024 > 半熟英雄、ROMANCING SAGA




## 研究超絕連續技！

078 > CAPCOM VS SNK 2

# DEPARTMENTS



## NEW GAME EXPRESS



## NOW ON SALE



## HOW TO WIN



## OTHER



# GAME INDEX



## 遊戲類型解說

ACT ....動作遊戲
ARPG ....動作角色扮演遊戲
AVG ....冒險／文字冒險遊戲
ETC ....電子小說／其他類型遊戲
FIG ....對戰格鬥遊戲
PUZ ....智力／方塊遊戲
RAC ....賽車遊戲
RPG ....角色扮演遊戲
SLG ....模擬／育成／戰略遊戲
SPT ....體育運動遊戲
SRPG ....戰略角色扮演遊戲
STG ....射擊遊戲
TAB ....桌上遊戲

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

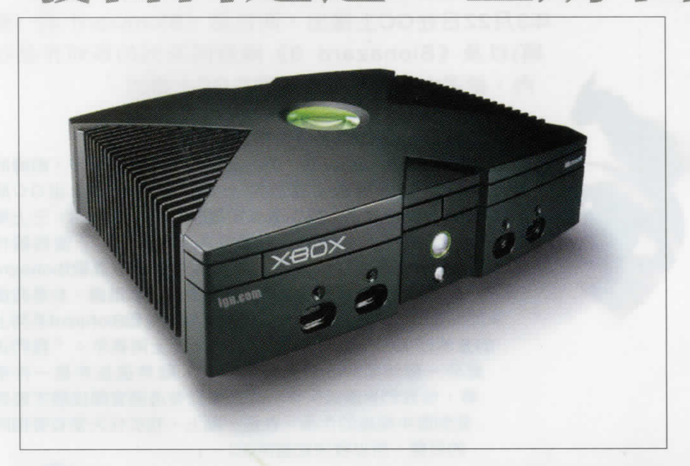
總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
三☆
杉原

美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
BP output service・red star graphic printing

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

# XBOX美國發售計劃有變

## 發售日延遲一星期 出貨數六十萬變未定







**微軟宣佈將Xbox在美國的發售日推遲一個星期至11月15日，更收回原初在發售當日推出六十至八十萬部Xbox主機的計劃。**

Xbox原定於11月8日在美國推出。微軟Xbox計劃總負責人Robbie Bach表示，延遲Xbox的發售日是「對開發計劃進行過重新評估之後」所作出的決定。而當被問及原初預計在Xbox發售當日推出六十至八十萬部主機的計劃是否有變的時候，Bach並不肯正面回應，他只表示：「我們並不單單著眼於第一天的發售數字。」而微軟的另一位發言人則表示：「只有當生產線全面投入生產工作之後，我們才能夠評估出發售日的出貨數字。」不過，微軟仍然堅持可以在本年內推出100至150萬部Xbox主機。

美國方面的業界分析員、零售商以及軟件發行商估計，Xbox推出首日的出貨數最多可能會減少一半，即只有約三十萬部左右，比起三日後推出的任天堂GC出貨數還要少。

### SONY：「新手所為。」<br>任天堂：「不會造成太大影響。」

對於今次的消息，業界都有不同的反應。有分析員調低對Xbox本年內總銷量的評估，但另一方面亦有人表示微軟的做法是正確的，因為美國受到恐怖襲擊之後，經濟前景及市民消費意欲均充滿不明朗因素，並對即將來臨的黃金檔期產生極為負面影響。另一位市場分析員又認為：「減少Xbox的初期出貨數意味著能夠同時減少相應的成本，這有助微軟能夠定立一條更加有利的低線。因為她們亦正在評估玩家對於Xbox的信心。」

去年同樣受缺貨問題困擾的新力對於Xbox延遲推出的消息則顯得滿不在乎，新力一位發言人表示：「我不知道微軟在一星期裡究竟可以做些什麼，但我們可以清楚看到她們並未準備好推出Xbox。」又表示微軟此舉是「新手所為」。而美國任天堂副總裁Peter Main則表示，Xbox延遲發售對零售商而言「並不會造成太大影響」。

有關Xbox可能延期以及出貨量不足的消息早在月前已經傳出，美國一間證券公司分析員表示得到授權生產Xbox主機的Flextronics方面的消息，由於Xbox的底板設計被發現出現問題，事件將整個生產日程拖延了一個多月。

美國世嘉總裁Peter Moore表示：「微軟已認識到通向成功的道路是一場馬拉松賽事，而非百米短跑。」

### 生產工作起動<br>月產四十萬部

另外，微軟又宣布，位於瓜達拉加拉 (Guadalajara) 及墨西哥的生產工場已經開始了Xbox的生產工作，預計兩間工廠最多可以每星期生廠十萬部Xbox主機，Robbie Bach又表示：「Xbox是唯一一部在美國本土生產的遊戲主機，這是非常重要的，因為這樣我們便可以確保每星期都有新的Xbox主機推出市面。」

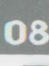
### 零售商促任天堂增加GAMECUBE出貨數

另一方面，有關Xbox延期以及出貨數可能未達預期數量的消息公佈之後，美國部份大型遊戲產品零售商先後向美國任天堂提出增加GC於美國發售當日的出貨數，以彌補由於Xbox主機數量不足可能導致GC需求增加的情況。

任天堂預定於GC發售日推出總共七十萬部GC主機，美國任天堂副總裁Peter Main表示他們已收到多間零售連鎖店有關增加GC出貨量的請求，他又表示：「我們會盡一切努力將日本國內的任何一件GC 組件運到美國，至現時為止我對情況仍然非常樂觀。」









# FOC GAMECUBE

九月十三日GC正式發售前夕，Capcom舉行了一個「Biohazard戰略發表會」，會上Biohazrd系列創作人三上真司宣布，經過重新製作及強化的Biohazard第一集將於明年3月22日在GC上推出，而包括《Biohazard 4》(暫稱)以及《Biohazard 0》兩款同系列的最新作品在內，總過六款作品將會獨家在GC上推出。

相隔五年 三上真司回歸監督之作

三上自Biohazard推出以來，便一直只擔入監製的工作，前線的製作工作則交由與他合作的同士負責，而今次推出GC版Biohazard，將會是三上闊別五年重返製作前線的作品。三上解釋將Biohazard系列變成單平台獨家遊戲時表示：「當我製作Code：Veronica的時候，許多人對我說他們雖然喜歡Biohazrd系列，但卻因為沒有DC主機而沒有機會玩這款遊戲。於是我便決定，要讓玩家能夠在一部主機上玩得到整個Biohazrd系列上的全部作品。」至於為何選擇GC，三上則表示：「我們正處於一個偏重於視覺影像的時代，雖然這並非是一件壞事，但我們更應該製作一些玩者只有透過實際接觸才能感受到箇中樂趣的作品。在這一點上，我於任天堂有著相同的目標，所以我決定選擇GC。」

## 直擊訪問：三上真司

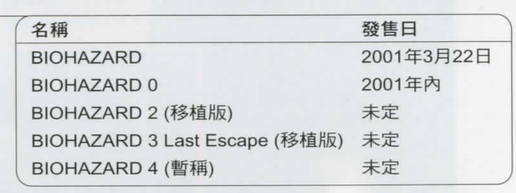
Capcom第四部開發部長。生於1965年8月11日。興趣是電影欣賞及收集鐘錶。1996年推出的PS遊戲《Biohazard》，三上親任遊戲策劃及監督的工作。結果遊戲在全世界均大受歡迎，其後的《Biohazard 2》及《Biohazard 3》三上以監製的身份協助開發工作。今次GC版《Biohazard》是三上五年來首次擔任監督的工作。







# 獨享BIOHAZARD系列最新作品



| 名稱 | 發售日 |
| --- | --- |
| BIOHAZARD | 2001年3月22日 |
| BIOHAZARD 0 | 2001年內 |
| BIOHAZARD 2 (移植版) | 未定 |
| BIOHAZARD 3 Last Escape (移植版) | 未定 |
| BIOHAZARD 4 (暫稱) | 未定 |

GAMECUBE版BIOHAZARD系列發售順序

## BIOHAZARD系列的關鍵

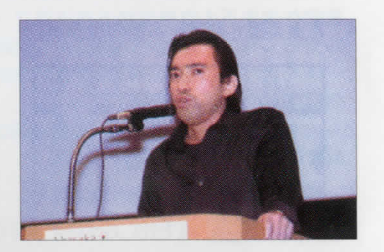
對於GC版《Biohazard》的製作重點，三上表示：「我希望進一步發揮遊戲的『現場感』，並注入一種『活生生』的感覺。」

事實上，在會場上公開的片段中，我們可以看到幾個特點。首先，遊戲場景中的森林、草木等自然景物都作出了非常迫真的描繪，製作人更刻意塑造出鬱悶蒼涼的氣氛，並成為遊戲中緊張感的一個來源。另外一個非常明顯的特點是畫面對於「光與影」的製作花了許多心思，根據三上所言：「單單光與影的對比並沒有什麼特別，於是我們便想到活動的影子。」三上所指的是現場公開畫面中的其中一幕，一個房間裡裝置了一把轉動中的巨型風扇，房間外的強光射進房內，並投射出風扇的影子，影子更會隨著風扇的轉動而改變。最後同時可能是最重要的一個特點，就是角色的造型了，特別是喪屍的造型異常迫真，其皮膚上的凹凸質感都作出了細心粉飾，口部的活動、面部的表情、走動的步伐等都作出了非常真實的設定，不過三上又會示：「為了不要令玩者感到惡心，我們已作出了一定的保留。」至於保留了甚麼，發佈會舉行完畢之後三上接受傳媒訪問時便透露了更詳細的內容，讀者可以參看後文有關三上真司的訪問原稿。




## 宮本茂：「我亦很喜歡三上的作品」

任天堂的靈魂人物宮本茂亦有以嘉賓的身份出席今次發佈會，而且和過往一樣，宮本茂在講台上仍不忘談談他的遊戲哲學。宮本在台上發言是表示：「三上有著創作人的氣質，我自己亦很喜歡他的作品...遊戲是一種只有親手接觸才能體驗箇中樂趣的獨特媒界，可惜，我們都有過份重視外表的傾向，但無論如何，我們仍然會堅持製作出只能夠體驗的遊戲作品。」宮本又表示：「對於像《Biohazard》這一類遊戲作品，大家可能會覺得與任天堂格格不入，但我覺得在GC上推出一些這部主機缺乏的遊戲種類是一件好事。我們會全力支持Capcom的開發隊伍。」



有關的宣佈雖然對於許多人而言都頗為突然，但任天堂與Capcom之間一向保持非常友好的關係，Capcom專務取締役岡本吉起就曾與宮本茂合作開發過GBA上的薩爾達傳說遊戲，不過，我們亦期望任天堂可以繼續與第三廠商發展更加友好和緊密的合作關係，讓更多的作品能夠在GC上登場。

有關GC版《Biohazard》的遊戲詳情，本期我們會有另文介紹，不要錯過！

# 談GC版BIOHAZARD開發計劃源起



——《Biohazard 4》最初是公佈在PS2上推出的...

三上真司 (下簡稱三上)：是的，由於今次的決定，我們需要由最初開始重新進行開發工作，GC版Biohazard系列可以說是第4開發部 (編註：三上現任Capcom第四開發部部長) 的秘密武器。作為遊戲開發工作的總指揮，我亦有信心最後的成品會有很佳的效果。

## 過份血腥的BIOHAZARD?

—— 我們先從發佈會上公開的GC版《Biohazard》影像片段開始吧。片段中，喪屍眼和口部的活動都令我留下深刻印像，另外濕漉漉的地面、光線投射在轉動中的風扇所產生的影子等，都非常精彩。

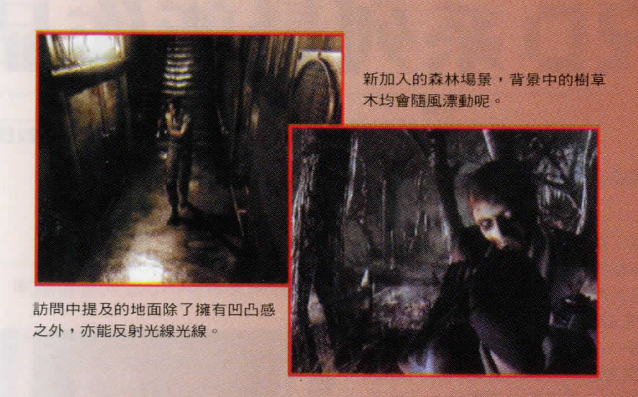
三上：Biohazard系列的一個重要組成元素自然是喪屍，所以在製作過程中我們曾多次作出喪屍造型的修改。記得一位開發人員曾經製作了一個內臟可以脫離的喪屍造形。但我立即否決了那個造型，因為確實有點過火。另外，對於喪屍所穿著的衣服的質感我們都花了不少心機。最初的效果都很不滿意，完全做不到布的質感，於是我們便特意買了一些特別的布料，在公園裡將布





# 直擊訪問：三上真司談GC版《BIOHAZARD》開發計劃之源起

料弄上一些泥漬和血色的顏料，並拍攝一些片段再進行CG化。
—— 原來是這樣。
三上：看上去雖然好像是很高難度的技術，實際上其實相當單純（笑）。



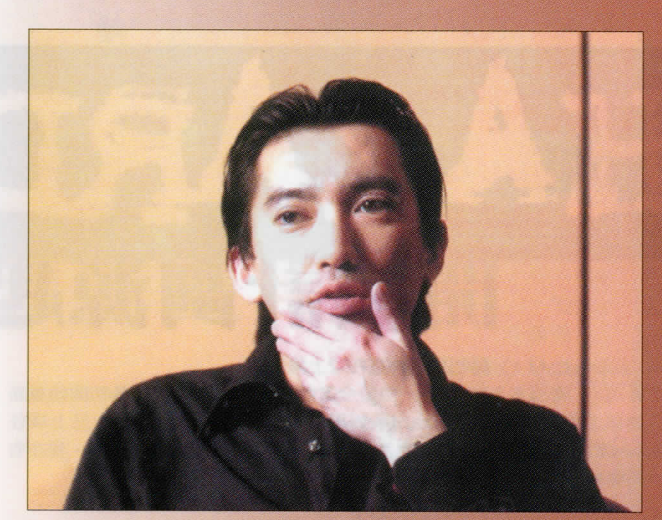
新加入的森林場景，背景中的樹草木均會隨風漂動呢。

訪問中提及的地面除了擁有凹凸感之外，亦能反射光線光線。

## 遊戲流程全新按排 陷阱全新佈局

—— 遊戲中的場景，即那所巨大的西洋建築物內的佈置有沒有作出改動?
三上：基本上是相同的，但我們卻改變了整過攻略的流程。PS版中的故事部份有一些不清楚的地方，例如Barry為什麼突然間被殺死等，因此我希望在這些不太完善的地方作出修正，並將事情的因果關係作出更清淅的交待。另外，遊戲中出現的所有陷阱七成都是新設計的，因為玩過第一集的朋友假如已事先知道所有陷阱的解決方法，對他們而言便沒有了那種求生的死怖感覺了。
—— 原來如此，這樣說來，其實整個GC版《Biohazard》幾乎都是全新製作的呢。

## 首度披露《BIOHAZARD 0》具體遊戲內容



—— 《Biohazard 0》的開發進度如何?
三上：呀！我忘記了在發表會上談這個問題 (苦笑)。
—— 是嗎? 會推出嗎?
三上：當然會。而且開發進度亦非常好。由於《0》的背景是在一列火車上發生的，你可以感受到很真實的感覺，例如你可以看到列車窗外的景物高速流動、舖在餐台上的台布會配合列車的移動而漂動、台上的酒瓶亦會搖晃等等，當列車進入隧道的時候，隧道內的光管亦會透過窗射入列車裡。這時喪屍便會出現...
—— 哇...

三上：從系統上而言，《0》會與過去的作品有頗大的不同，例如在遊戲進行過程中，玩者需要頻繁地進行角色交替等，在玩法上有若干的改變。

## 《BIOHAZARD 4》開發中

—— 《2》、《3》及《Veronica》都是移植作品呢?
三上：是的，假如連這三個作品都要重新製作的話，《4》的發售是便可能遙遙無期了。我認為玩具最期望的仍然是《4》的推出。請大家略為忍耐一下呢。
—— 原來如此。
三上：另外，在《4》中我們將會作出一些新嘗試，至少它會是屬於《1》那種恐怖感的Bio遊戲，而不是《2》或《3》中的那種。在《4》中，我們希望塑造出一種新的恐怖感。遊戲的世界背景、出場的角色等多少會與過去幾集有一些聯繫，但實際的情況是怎樣便要看《4》的監督了。
—— 《4》的監督?
三上：他是我們一位神秘監督 (笑)。他是一位非常有才華的製作人，因為他會花上許多時間對整個計劃作出精心的安排和思考。《4》將會是一個值得期待的作品。

## 選擇GAMECUBE的理由?

—— 在發表會上，你說希望讓所有玩家能夠在同一部主機上玩到整個Biohazard系列上的所有作品，但為什麼要選擇GC呢?
三上: 與其說我選擇了GC這部主機，倒不如說我與任天堂以及宮本茂先生在各方面的想法都非常相似可能更為適合，我和宮本都是前線的遊戲創作人，彼此間對許多問題都有很強烈的共鳴，這才是我選擇GC的最大原因。
—— 是呢，你們兩人都說過同一句說話，就是不單單追求視覺上的享受，而是製作一種能夠讓玩者在實際接觸的時候體驗到的樂趣。的確很有說服力。
三上：是的，恐怖電影是關係到視覺上的恐怖感，但遊戲中的恐怖感是來自玩者在遊戲中一種對未知敵人一種警戒的心情。《1》的開發概念亦正是希望將只有在遊戲中才能實現的恐怖感帶給玩者。
—— 但無論如何，這對於Capcom作為一間公司而言，想必是一個很大的決擇呢?
三上: (笑)。其實我並非完全沒有考慮在生意上經營的問題，我的目標是製作出最大的滿足感，並將這些滿足感分享給最多的人。最後遊戲銷量會是怎樣是以後的事，作為一位遊戲製作人，我現在要考慮的是，究竟在哪一個平台上我才可以給玩家帶來最大的滿足感呢? 對我來說，選擇GC是理所當然的事。我並非沒有考慮這些問題的。
—— 你的想法很自我呢！
三上：由我第一天加入Capcom開始我已經是這樣的了，我只做我自己想做的事，並且要做到最好，即使被批評或阻止，我亦只會說：「你炒了我好了。」所以我的想法可能的確與公司的政策有出入，例如Capcom一向以多平台開發計劃為基本方針......
—— 原來是這樣......
三上: 我自己亦非常感激辻本憲三的包容力，能夠加入Capcom對我來說是一件非常幸運的事。他並沒有責備我，他只說：「創作人本來就是要做自己喜歡的事，這是沒有辦法呢。」可能，這亦正是為什麼從Capcom裡會誕生出這樣多富創意的遊戲作品的原因。

## 「我們並沒有收取過任天堂的金錢！」

—— 你對GC這部主機本身又有什麼看法?
三上：GC是一部極為容易使用的主機。我們並沒有收取過任天堂的金錢，我們是真正相信這部主機的優點所以在作出今次決定的。我認為未來五年我們仍然可以在這部主機上製作遊戲，假如真的是這樣的話，《Biohazard》系列亦能夠繼續發展下去。

$賺錢第一
遊戲第二

中華網龍 視玩家如羊牯

打破傳統韓國風格
免費任玩 RAGNAROK ONLINE
令人耳目一新

BLIZZARD又有驚喜
WORLD OF WARCRAFT

笑傲江湖網路版之
日月神教新手上路篇

EVERQUEST
頂級玩家之選
殺神屠龍篇




http://www.gameplayers.com.hk
Welton Information Ltd

## HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>





**NO.1** 本地售價：$450
真・三國無雙 2
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日

**NO.2** 本地售價：$400
CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●PS2 ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日

**NO.3** 本地售價：$380
CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●DC ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日

**NO.4** LUIGI MANSION
●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓●2001 年9月14日 本地售價：$420

**NO.5** 超級機械人大戰 A
●GBA ●BANPRESTO ●SLG ●5800 日圓●2001 年9月21 日本地售價：$330

**NO.6** 莎木 II
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日 本地售價：$450(初回限定版)

**NO.7** ACE COMBAT 04 shattered skies
●PS2 ●NAMCO ●●6800 日圓●2001 年9月13日 本地售價：$420

**NO.8** 超級機械人大戰 α for Dreamcast
●DC ●BANPRESTO ●SLG ●7800 日圓●2001 年8月30 日本地售價：$420

**NO.9** 電車 GO! 新幹線 山陽新幹線篇
●PS2 ●TAITO ●SLG ●6800 日圓●2001 年9月20日 本地售價：$399

**NO.10** WAVERACE BLUE STORM
●GC ●任天堂● SPT ●6800 日圓●2001 年9月14日 本地售價：$410

## JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>



**NO.1** 本週銷量：217501 累積銷量：217501
ACE COMBAT 04 shattered skies
●PS2 ●NAMCO ●●6800 日圓●2001 年9月13日

**NO.2** 本週銷量：53625 累積銷量：492424
CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●PS2 ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日
本週銷量：168531

**NO.3** 本週銷量116784 累積銷量：116784
LUIGI MANSION
●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓●2001 年9月14日

**NO.4** CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●DC ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日 本週銷量：88200 累積銷量：88200

**NO.5** ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079
●PS2 ●BANDAL ●SLG ●6800 日圓●2001 年9月6日 本週銷量：38869 累積銷量：185106

**NO.6** WAVERACE BLUE STORM
●GC ●任天堂● SPT ●6800 日圓●2001 年9月14日 本週銷量：27751 累積銷量：27751

**NO.7** 實況 POWERFULL 野球 8
●PS2●KONAMI ●SLG●6980 日圓●2001 年8月30日 本週銷量：24199 累積銷量：200035

**NO.8** 大家的 GOLF 3
●PS2 ●SCE ●SPT ●4980 日圓●2001 年7月26日 本週銷量：23740 累積銷量：671469

**NO.9** Devil May Cry
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓●2001 年8月23日 本週銷量：20871 累積銷量：502132

**NO.10** SUPER MONKEY BALL
●GC ●SEGA ●ACT ●5800 日圓●2001 年9月14日 本週銷量：16755 累積銷量：16755

累積銷量：168531

## 香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>



**NO.1** 雙週票數：12 累積票數：184
METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11月29日

**NO.2** 雙週票數：8 累積票數：8
SILENT HILL 2
●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6800 日圓●2001 年9月27日

**NO.3** 雙週票數：7 累積票數：27
DEAD OR ALIVE 3
●X-BOX ●TECMO ●FIG ●價格未定●發售日未定

**NO.4** 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定●2002 年3月7日 雙週票數：3 累積票數：38

**NO.5** BIO HAZARD
●GC ●CAPCOM ●AVG ●價格未定●2002 年春 雙週票數：1 累積票數：1

## 日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>



**NO.1** 1564 票
FINAL FANTASY XI
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定●2002 年3月

**NO.2** 1400 票
DRAGON QUEST IV
●PS ●ENIX ●RPG ●6800 日圓●2001 年11月22日

**NO.3** 1240 票
METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11月29日

**NO.4** 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定●2002 年春 1299 票

**NO.5** STAR OCEAN 3
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定 1145 票





## 香港讀者人氣榜
POP HK RANKING POPULAR
dream ranking >>

**NO.1 真・三國無雙 2**
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日

**NO.2 FINAL FANTASY X**
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日

**NO.3 Devil May Cry**
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓●2001 年8月23日

NO.4 實況 WINNING ELEVEN 5
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格●2001 年3月15日

NO.5 莎木 II
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日

NO.6 大家的 GOLF 3
●PS2 ●SCE ●SPT ●4980 日圓●2001 年7月26日

0 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓●2001 年4月28日

NO.8 櫻大戰 3 ～巴黎正在燃燒嗎
●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)●2001 年3月22日

0 9 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2
●DC SEGA ●RPG ●4800 日圓●2001 年5月31日

NO.10 鬼武者
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓●2001 年1月25日



## 日本讀者人氣榜
RANKING POPULAR
dream ranking >>

**NO.1 FINAL FANTASY X**
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日

**NO.2 櫻大戰 3～巴黎正在燃燒嗎**
●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)●2001 年3月22日

**NO.3 DRAGON QUEST VII**
●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓●2000 年8月26日

NO.4 撒爾達之傳說　時之笛
●N64 ●任天堂● ARPG ●6800 日圓

NO.5 不思議之迷宮 風來的斯寧GB2～沙漠之魔城～
●GB ●CHUN SOFT ●ARPG ●4500 日圓●2001 年7月19日

NO.6 FINAL FANTASY VII
●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●1999 年2月11日

0 Devil May Cry
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓●2001 年8月23日

NO.8 街
●SS ●CHUN SOFT ●AVG

0 9 FINAL FANTASY IX
●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●2000 年7月7日

NO.10 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓●2001 年4月28日

### 不要錯失這個機會！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

## RANKING
## 香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

**今期得獎者是周建忠，我們將會有專人聯絡你前來領獎。**

對於你們的一班玩家來說，9 月可說是最豐收的一個月，不單多款PS2、GBA大作相繼推出，而且還有任天堂最新遊戲主機 GAME CUBE 面世。話雖如此，GAME CUBE 可謂出師不利。美國世貿中心被襲，影響了全球的經濟，以致消費者購買意慾下降，故此在日本方面GAME CUBE 銷售情況未如理想，首三天只賣出了 400 萬部左右，然而本港的情況更為不濟，乏人問津，相信其中一個原因，莫過於隨主機一同發售的遊戲只有三款之少；雖然售價非常合理，早有地並沒有被炒起的情況出現，但仍吸引不到很多玩家去購買。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 5/10 號

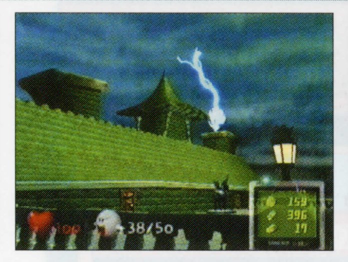
# LUIGI MANSION



MARKS

GC/AVG/任天堂/6800日圓 





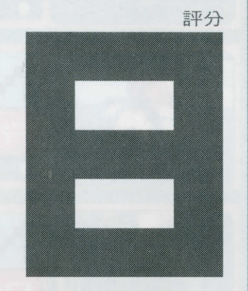

在發售的前際，筆者才看過這遊戲的介紹後，但立刻覺得其玩法非常有趣。玩過後，覺得果然沒有看錯，當中的捉鬼方法和感覺都與電影「捉鬼敢死隊」非常同樣，而畫面質素並沒有想像低。

既然以幽靈為題材，當然少不了幽靈的出現，而幽靈的設定則十分可愛，不會令人感到恐懼，反而更加投入在遊戲中。動作方面，不但LUIGI的動作，而甚至沒有一件物件在動作上受到挑剔的地方，真是十分流暢。

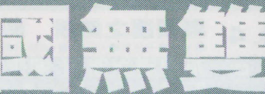
遊戲中有很多細節都做得非常仔細，就好像LUIGI開門時的手震，和在洗衣機中找到MARIO的帽子，令人覺得合情合理。此外，開發人員更用盡每個角色幽靈所物品，例如在小孩房間中轉動木風扇就可以令兩兄弟出現等。此外，開發人員可能覺得玩的時間一長就會發覺沉悶，因此增加了五十隻白色幽靈的任務，從而遊戲中的樂趣。這種製作遊戲的態度可能是任天堂的遊戲一直來大受歡迎的主要原因。不過捉300點體力的白色幽靈，真是感到非常吃力。

當中唯一的缺點就是故事方面令人感到短了一點，如果長多一點便可以取得多一分。總括來說，這絕對是跟機必買的遊戲。

評分



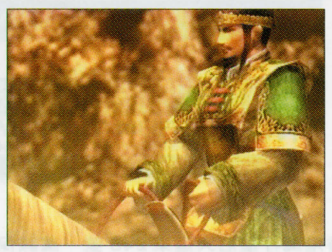
# 真·三國無雙 2




小寶寶

PS2/ACT/KOEI/6800日圓 

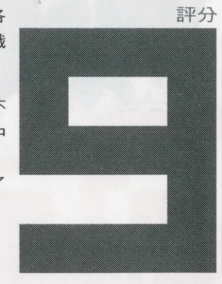


筆者一直都是三國的Fans，各大小三國的遊戲都會拿來玩玩。但是，筆者並沒有玩過本遊戲的上一集，原因是自己還沒有時間去玩。結果，竟因工作而跟這一隻遊戲的續作碰上了。以一個對這一種遊戲還是新玩家而言，是充滿新鮮而且刺激的遊戲。老實說句，以三國為題的遊戲可說是多得已經可以用「濫」字來形容（尤其是台灣及本土的「創作」），不論甚麼遊戲類型，好像名字附上了「三國」字樣便是票房保證一樣。而在動作遊戲的角度而言，第一身視點的動作遊戲也已經多到不得了，其中不少都是叫人公式化的做動作，直至完成遊戲為止。然而，本遊戲可不會掉落在這樣的窠臼裡。「三國」題材嗎？論資料豐富、準繩，一家已做了十多年研究三國歷史的老公司，相信沒一家公司可以比它的資料還要多及準吧？格式化的動作遊戲嗎？多種多樣的角色們，各有著不同的能力及操作法，然而相對不同的玩家都會有不同的戰術及部署，所以絕對不能說是公式死板。

不過，的而且確，「三國」是有著它的吸引之處。否則筆者也不會是它的Fans... 好像已經有離題了，好，返回正題吧。在本作中的新角色設定都有著它的特別之處。光榮憑著它們的專業知識，加上特有的人物設計，使角色們都有自己的靈魂（太誇張了吧？！），都能顯出他們獨特之處。

筆者仍在努力地將全角色爆機中...

評分



## 超級機械人大戰A



GBA/SRPG/BANGPRESTO/5800日圓

### 杉原

GBA的機戰最新作。雖說是手提機，但畫面卻直逼PS水準，CUT IN亦做得相當不俗。修改了盾牌防御系統及援護系統等令難度提高了不少。新加入的機動戰艦十分過癮，加入的劇情好多都非常搞笑。敵機的堅硬度稍嫌太高，普通的嘍囉都要攻擊三至四次，有點麻煩。



08

### 阜林

雖然常說《機戰》出得濫，但每次新一集推出之後，大家都自然的走去玩。始終這個遊戲有其吸引的地方，看到不同作品中性格相類似的人物，表現出那種「相聲」的效果，總是最令筆者開懷的地方。而「返回原點」於GBA上推出，「邊行邊打」確是令不少「老機戰迷」感動（笑）。



08

### SAKURA KI

最近除了DC之外，手提機之皇亦推出了《超級機械人大戰》的最新作品，畫面的質數絕對不用質疑，筆者最喜歡遊戲的戰鬥畫面，很有PS版《α外伝》的感覺，雖然不能略過戰鬥畫面，但是亦不會影響遊戲的流暢道。遊戲承繼了一貫系列作的魅力，一大堆以熟能詳家傳戶曉的機械人動畫作品，最能得到FANS們的歡心。遊戲的故事是全新的,而且亦有很多新遊戲系統加入，如盾牌扣HP系統、全新援護系統和不同的合體技，絕對不是新瓶舊酒的作品。

08







## WAVERACE BLUESTORM




GC/RAC/任天堂/6800日圓



### KACHUN

筆者絕不是甚麼賽車遊戲迷，但整體來說，『WAVERACE BLUESTORM』俾筆者的感覺尚算不俗；水面描繪極之細緻，動作畫面流暢，配合簡單的操作系統，遊戲在真實感方面絕對達到一級水平。可惜的是，遊戲在創意方面似乎略嫌不足，仍然跳不出傳統賽車或水上電單車遊戲的框框；喜歡這類遊戲的朋友也值得一試。



### SAKURA KI

不愧是當今機能最強的主機GAME CUBE，記得當年N64推出時亦有隻滑水遊戲，不過質數當然今非昔比。說回遊戲的畫面非常漂亮，尤其是水的質感非常好，而背景畫面亦做得非常真實，雖未能做到PS2《GT2》那樣的真實感，不過畫面絕對是筆者玩過的水上電單車GAME中最好的。遊戲的模式十分之豐富，就連照顧到初玩者的訓練模式也十分細膩。只可惜喜歡此類遊戲的人並不多，否則絕對可以成為經典遊戲。



### 時雨

《WAVE RACE》相信是暫時最能表現出GC強大機能的一套遊戲。論靜止畫面，《WAVE RACE》的確無懈可擊，尤其是波浪的處理非常出色。不過問題是本遊戲的流暢度只有30fps，這便大大影響了遊戲的整體觀感。至於遊戲性方面，筆者可以肯定這是史上最真實的水上電單車遊戲，喜歡上一集的朋友一定要買。



## SUPER MONKEY BALL




GC/PUZ/SEGA/5800日圓



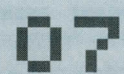
### KACHUN

SEGA在GC上的首個作品，內容方面比筆者原先想像中來得豐富而精彩！除移植自街機『MONKEY BALL』的主機戲外，本作最精彩部份其他是它內含的PARTY和MINI GAMES；其中的「MONKEY RACE」、「MONKEY FIGHT」等都是筆者的心頭愛，配合多人遊戲功能，刺激、好玩程度絕非筆墨可以形容！總之一句話：本作絕對是一個可愛、有趣、刺激、耐玩、無負擔的好遊戲！

09

### AINHO

GC首批推出的遊戲，雖則是街機的移植版，不過來到GC上毫不遜色。首先，遊戲角色是一些可愛的猴子，且玩法簡單，易上手，版數量多，而每版都有一定的難度，十分刺激有趣。基於玩法有趣，加上Q版可愛角色，所以十分適合女孩子遊玩，同時更可作多人對戰，是一款閒時作消磨時間的作品，值得推介。

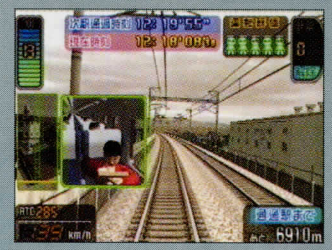


### 杉原

世嘉在NGC的第一擊。猴子的設計很可愛，十分有趣的一隻遊戲。那隻滾來滾去的猴子很有速度感，玩起來十分爽快。玩法又多元化，遊戲性不錯。特別是幾隻party game，幾個人一起玩非常有趣過癮，是招呼朋友的最佳選擇。遊戲難度比想像中高，要一些時間熟習玩法。



## 電車GO!新幹線 山陽新幹線篇



PS2/TAITO/SLG/6800日圓



### AINHO

電車GO系列的最新作，今次以新幹線列車作為題材，和過往系列最大不同地方，就是加入了變更視點，以及削除了PLAY TIME，取而代之是以達成合格分數來過關。今集映像畫面製作得非常清晰仔細，與實景不相百重，不過仍有拖慢的現象出現。可能採用ATC導航系統，今集的難度整體上比過往為低。最後特此一讚本作中收錄了一些由JR日本鐵路局提供的映像。

08

### 小悠

電車GO的FANS超期待的作品終於登場了，今次的遊戲是以新幹線為舞台推出。有玩過電車GO系列的朋友可以感受到駕駛新幹線的樂趣了，至於難度方面便見仁見智了。不過對電車操作沒什麼興趣的朋友，也可以欣賞遊戲之中的實景火車和新幹線沿途各站的片段，不錯不錯。

07

### 寒武紀

電車系列已經在不同的平台上推出過多集，而今集可以說是在畫面上最出色和最迫真的一集(雖然仍有很多可改進的地方)，玩起來的確有駕駛火車的感覺。遊戲系統方面則並沒有太大的改動。整體而言，喜歡電車系列的朋友不應該錯過這款系列的最新作品。



## ACE COMBAT 04




PS2/STG/NAMCO/6800日圓



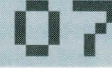
### 時雨

今集《AC04》最令筆者覺得感動的，是其利用音效製造氣氛的技巧，在戰鬥中不斷在耳邊響起的無線電通話、跟隨戰鬥情況而改變的背景音樂、戰鬥機劃破天空時的爆音，全都令人有身歷其境的感覺。至於遊戲性本身則承繼了《AC2》的爽快感，作為3D射擊遊戲，整體完成度極高。



### 阜林

四集了，要一個作品推出四集都不悶並非容易，《AC04》是做到的，由未來化回到現代，不再「坐飛碟」，打起來感覺更實在。相對人家依真實4、5粒來說，50粒飛彈當然是誇張得過分，不過遊戲始終歸遊戲，若那沒飛彈的遊戲要你面對50個敵人的話，相信誰都想超越一下常理。



### 小悠

ACE COMBET系列一向也是3D空戰遊戲的表表者，今次於PS2推出的第三輯也沒有叫人失望，畫面的超實感依然是遊戲的賣點之一！另一方面每場戰鬥之中也可以從不同的角度來看看自己怎麼樣飛，也有立體圖像分析整個戰鬥情形，筆者給它的評價很高。今集加入了故事模式，玩者除了享受飛行之外，背景故事和世界觀設定也是值得注意的地方。

09






# 第四代遊戲

在PS2與DC之戰中，後者最後被迫停止生產。PS2於去年3月推出至今全球累積的銷量已超過1100萬部，這亦可以說是次世代主機前哨戰的結果。但隨著Gamecube於9月14日正式推出，以及預定於明年初推出的Xbox的出現，PS2的盛勢是否能夠維持？曾經在5年前出現過的朝代更替會否重現？要解答這些問題當然並不容易，在今次的特集中我們會為大家詳細分析過去遊戲主機戰爭形勢，與此同時，嘗試對今後可能出現的發展形勢作出展望。

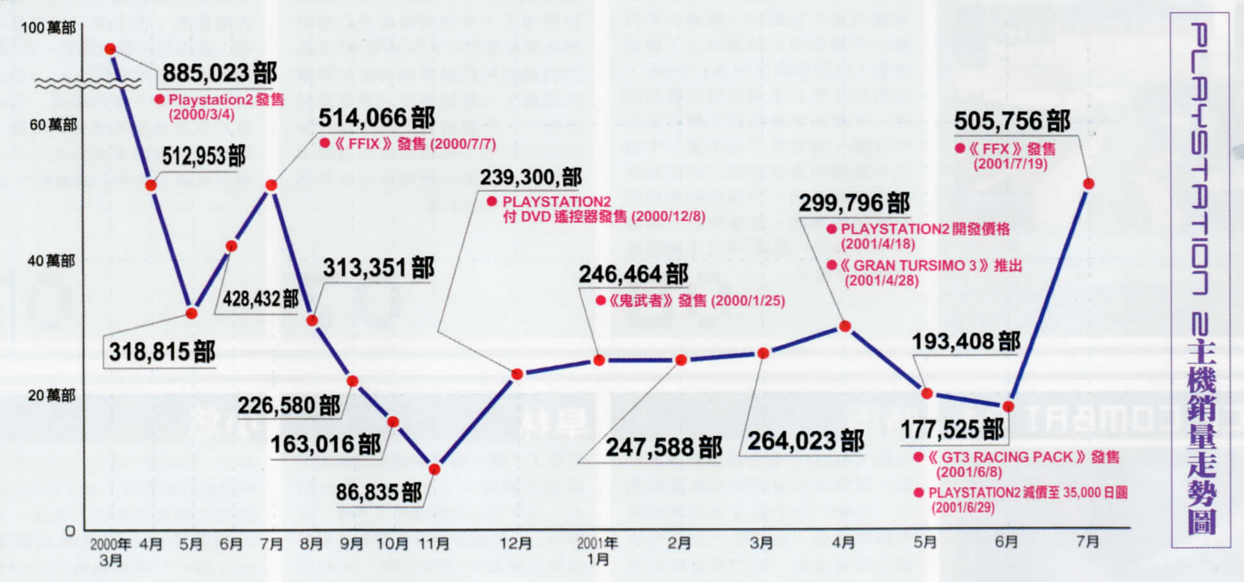
[由於美國與日本兩地的遊戲市場傳統上有很大的差別。現今美國的遊戲市場正以空前的速度發展，日本方面則出現飽和甚至萎縮的現象，所以，本文將只會集中討論無論是在地理上還是文化上都較接近的日本市場。]

## PS2壓倒勝局面能否維持？

PS2於去年3月正式推出，並在整個遊戲業界掀起了一股熱潮。一年之後，單在日本國內PS2主機的銷量已超過500萬部。雖然PS2推出後曾被批評所推出的遊戲質素過於參差，但踏入2001年，《鬼武者》、《Gran Turismo 3》以及《Final Fantasy X》等銷量過百萬套的重頭作品紛紛出爐，PS2推出初期的不穩定因素亦總算得以排除，並確保了PS2能夠順利繼承PS時代所建立的優勢。但我們仍然會問，究竟PS2是否真的能夠繼續保持以往既有的優勢？任天堂從N64的失敗教訓中重新設計了其最新主機GC，並以較PS2低一萬日圓的售格推出，而微軟作為全球最富有的公司首次涉足遊戲業所推出的第一部主機Xbox，自然亦引起各界的注視。這兩部主機是否能夠打破一直由PS2主導的遊戲業界？

## PS2一年發展形勢分析

我們先觀察自去年3月推出以來PS2的銷量走勢 (圖表下表)。可以看到，PS2正式推出的第一個月內，一共售出了超過140萬部，數字的確非常驚人，亦是歷代主機之中在推出首月最暢銷的遊戲主機。但是，到了2000年下半年，銷售情況卻不斷向下，11月份PS2的銷售數字更低於10萬部的水平，由去年10月至本年3月的半年裡，總售出的PS2數目只有約120萬部，不及推出首月的成績，PS2推出初期在傳媒的大肆宣傳之下所出現的強勢有減弱的跡象。




## PS的最後防線

Square的FF系列是PS1之所以能夠成功的其中一個最重要因素，而到了PS2時代，這個情況亦沒有改變。去年FFIX的推出以及剛推出的FFX對PS2的銷售情況起了非常重要的刺激作用 (參看圖表1)，兩款遊戲有助PS2在面對GC以及Xbox的挑戰之前打好陣腳。雖然近期推出例如《Devil May Cry》、《Ace Combat 4》以及稍後推出的《Metal Gear Solid 2》等人氣作品對PS2而言亦是不可多得之作，但正如我們之後亦會討論到，假如有關FF系列最新作品的多平台計劃落實，這對於PS陣營無疑是一個非常沉重的打擊。



網絡遊戲FFXI行多平台路線已是既定方針，現在只欠具體的計劃和安排。





TEXT：寒武紀 **第四代遊戲 機戰爭形勢剖析**



# 機戰爭形勢剖析

## 遊戲主機十年趨勢之轉移

在我們作進一步討論之前，先讓我們對過去三代主機的發展形勢作一個概括的總結，我們將會發現歷代遊戲主機的成敗都有一定的模式，了解這個模式對於我們掌握新一代遊戲主機的發展有非常重要的作用。

### FIRST GENERATION 任天堂時代 (1983 ~ 1990)

1978年推出的街機遊戲《Space Invader》(1978／Taito) 掀起了一陣街機熱，而1983年7月任天堂推出的第一代主機「任天堂」便是一部能夠將街機遊戲帶會家中的遊戲主機，當時Namco等主要遊戲廠商亦先後將其街機作品移植到任天堂上，並使這部主機越來越受歡迎，主機的銷售成績穩步上昇，但真正令任天堂擁有壓倒性優勢的是1985年推出的《Super Mario Brothers》(孖寶兄弟)，這款遊戲軟件單在日本國內便創出了681萬套的銷量，這個紀錄至今仍沒有任何一款遊戲可以迫近。



### SECOND GENERATION 超級任天堂時代 (1990 ~ 1995)

80年代後期，以擊敗任天堂為目標的主機先後推出，其中最具代表性的有世嘉的MegaDrive (1988)、NEC的PC-Engine (1987) 等，這些新主機都希望以較佳的主機性能打敗任天堂這部八色主機，NEC更在1988年推出了PC-Engine專用的CD-ROM，成為了首部使用CD-ROM媒體的遊戲主機。各間主機生產商都渴望打破任天堂的壟斷局面。



### THIRD GENERATION PLAYSTATION時代 (1994 ~ ?)

1994年可以說是遊戲史上最興旺的一年，在這一年裡一共有六部主機先後推出，任天堂十年來建立的遊戲帝國亦是在由這一年開始崩潰。該年首先推出的是松下的3DO REAL，其後SNK的NEO・GEO CD、世嘉的Saturn、新力的PS以及NEC的PC-FX等主機亦陸續推出。一年內推出六部新主機當然是前所未有，相信未來亦很難出現如此盛況了。



PLAYSTATION (1994年12月3日)

NEO・GEO CD (1994年9月9日)

3DO REAL (1994年11月11日)

PLAYDIA (1994年9月23日)

1994年全年一共有六部主機推出，真的可謂前無古，後無今。



PC-FX (1994年12月23日)



SEGA SATURN (1994年11月22日)

1992年，街機上興起了利用3D多邊形製作的遊戲作品，其中最具代表性的是《Virtual Fighter》(世嘉／1992)，而家用遊戲主機亦跟隨著這一趨勢，正式邁進3D時代。雖然在PS (1994) 推出初期，外界對它的評價並不高，因為當時業界都認為，只有像任天堂般能夠為旗下主機推出暢銷作品的生產商才有能力主導遊戲市場。雖然當時新力旗下的開發部門一直有為任天堂以及超級任天堂等主機開發遊戲，但表現只屬平平，相反，世嘉則以優秀的開發人才見稱，《Virtual Fighter》等作品對於Saturn的銷量便起了極大的幫助，所以當時業界一般認為只是「世嘉與任天堂」之間的對決。

不過，其後Namco以及多間遊戲軟件商陸續加入PS陣營，PS與世嘉Saturn之間便展開了一場角力，而決定性的一刻是在1996年Square以及Enix分別宣布會在PS上推出《Final Fantasy》以及《Dragon Quest》系列的最新作品。《Final Fantasy VII》於1997年1月推出，並獲320萬套的銷量，而去年推出的《Dragon Quest VII》更創出了PS遊戲最暢銷的記錄，一共售出了400萬套。

而新力旗下的開發部門亦先後亦推出了例如《Parappa The Rapper》、《蚊》等具創意的遊戲作品，而《Gran Turismo》系列更成為了電視遊戲史上其中一款最出色的賽車遊戲作品之一。PS至今為止在日本的總銷量達1850萬，與任天堂最成功的電視遊戲主機「任天堂」的銷量看齊。

PS推出之今歷經兩代遊戲主機的挑戰，由32bit主機Saturn到64bit主機N64以至次世代主機DC，PS仍然保持著壓倒性的優勢。雖然Saturn推出初期與PS進行了一場激烈的角力 (參考後文「無可避免的減價戰」一欄)，但PS憑著最強大的開發商陣容，始終穩佔著主導性的地位。而當時唯一仍采用卡帶ROM媒體的N64，在由大容量影像資料所主導的遊戲界裡，只能繼續進行苦戰。





# 三機種法則

世嘉DC推出只不過兩年便撤出市場，而PS2則在一年內納入正軌，這便是2001年上半年的業界兩大現實，這亦同時意味著第四代遊戲機戰爭將會是PS2、Xbox以及GC的三國之爭。

假如我們回顧過去三場遊戲機戰爭，便會發覺「三」這個數字並非任意的。我們發現，在同一時期內能夠有數過百萬銷量的主機最多也只有三部 (參看右表)，而且，最暢銷主機的主機數目均會以數倍拋離第二及第三位的主機。而第四位及以下，即銷售數字只有100萬部左右的主機，它們只能夠成為業界裡的小數派。這亦可能是世嘉決定提早撤離DC業務的其中一個主要原因之一。

無論如何，這是一個頗富啟發性的事實，即在過去三代的主機戰爭之中，從未出現過所謂的雙贏局面，對於Xbox與PS2是否可以平分秋色這個問題，歷史給我們的答案是否定的。筆者會在後文「勝利法則」一欄中再探討這個問題。

## 歷代主要遊戲主機銷量

| 年份 | 主機 | 銷量 |
|---|---|---|
| 1983年 | 任天堂 (任天堂) | 1895萬部 |
| 1987年 | PC-ENGINE (NEC) | 382萬部 |
| 1988年 | MEGADRIVE (世嘉) | 358萬部 |
| | PC-ENGINE CD • ROM2 (NEC) | 192萬部 |
| 1989年 | GAMEBOY (任天堂) ※ | 3150萬部 |
| 1990年 | NEOGEO (SNK) | 30萬部 |
| | GAMEGEAR (世嘉) ※ | 178萬部 |
| | 超級任天堂 (任天堂) | 1709萬部 |
| 1991年 | MEGA-CD (世嘉) | 40萬部 |
| 1994年 | 3DO-REAL (松下電器) | 75萬部 |
| | NEOGEO CD (SNK) | 40萬部 |
| | SEGA SATURN (世嘉) | 574萬部 |
| | PLAYSTATION (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT) | 1846萬部 |
| | PC-FX (NEC) | 30萬部 |
| 1996年 | NINTENDO 64 (任天堂) | 550萬部 |
| | NEOGEO POCKET (SNK) ※ | 80萬部 |
| | DREAMCAST (世嘉) | 225萬部 |
| 1999年 | WONDERSWAN (BANDAI) ※ | 250萬部 |
| 2000年 | PLAYSTATION2 (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT) | 475萬部 |

(有「※」記號的為手提主機)

# 無可避免的減價戰

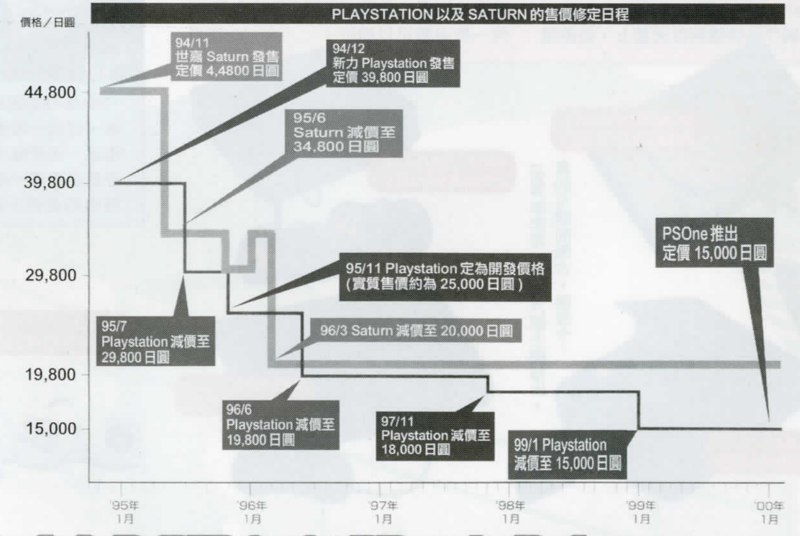
要令產品突圍而出，其中一個最有效的方法當然是將產品減價出售，而在遊戲界裡，主機減價更是無可避免。當然，主機商並不是不顧一切的減價出售其主機，大量生產、半導體組件價格下降等因素都造就了減價的空間。另一方面，以極低價出售主機，再從遊戲軟件的銷售中賺回利潤已經成為了業界的遊戲規則，主機商為了爭取市場佔有率，都不惜以低於成本價出售主機，相對於一般工業產品往往以高於成本價數倍的價格出售其產品，遊戲界無疑有很大的特殊性。

## 史上最激烈減價戰

遊戲史上最激烈的主機減價戰是1994年在PS與Saturn之間爆發的 (參照右表)。由於兩部主機的發售日非常接近，而且兩部主機在推出初期均沒有明顯的優勢，減價成為了爭取成功的一個重要策略。Saturn推出初期的售價為48,000日圓，而一個月後推出的PS定價則為39,800日圓，半年後世嘉率先將Saturn的售價大幅調低10,000日圓，一個月後新力又跟隨世嘉將PS的售價調低10,000日圓。兩部主機在18個月內分別進行過兩次減價行動，最後兩部主機都以低於半價出售。這亦顯示了遊戲主機減價速度之快是其他電子產品所無法相提並論的。

## 今後會否出現減價戰?

相對之下，由於PS2發售至今的18個月裡並沒有具威脅的競爭對手，至今為止PS2售價只下降了5000日圓，減價速度遠較第一代為慢，但隨著價格比PS2平三份一的GC以及Xbox的推出，更大幅度的減價似乎是無可避免。




# 遊戲業界結構異狀分析

## 受硬不受軟的消費者

上文討論過「三機種法則」、減價戰等遊戲界裡出現的現象，筆者是希望藉著分析過去三代遊戲主機的形勢發展，藉以對即將展開的第四代主機戰爭給出一點啟示。不過，我們仍要注意，遊戲業界本身亦非固定恆久不變的，它亦會隨著時代的改變而出現變化。

據日本現時最大的遊戲業界團體Computer Entertainment Software Association (CESA) 所公佈的資料顯示，由1998年起至2000年的三年間，日本遊戲市場包括軟硬件在內的總銷售額維持在六千萬日圓的水平，遊戲市場很可能已進入飽和狀態。不單只如此，假如我們再進一步分析，1998年全年遊戲軟件的總營業額達5,100萬日圓，但到了2000年則下跌至4100萬日圓，跌幅達兩成之多。換言之，軟件與硬件的銷售之間出現了嚴重的不平衡狀態。去年遊戲業界整體之所以能夠有輕微增長，全賴DVD主機PS2在一年內售出330萬部。但正如我們剛才討論過，無論對於主機商還是軟件商而言，遊戲主機均是無利可圖的產品，她們的收入完全需要依靠軟件的銷售，遊戲界的不景氣由此可知。

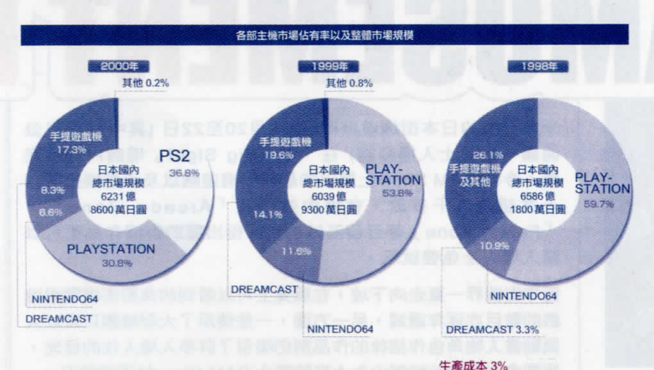
去年的遊戲界並不乏出色的遊戲作品，剛剛相反，FFXI與DQVII系列同於去年推出最新一集，而DQVII的銷量更高達400萬套，成為最暢銷的PS遊戲作品，再加上新主機PS2推出，所有這些因素理應能為業界注入新的活力，可惜事實並非如此，我們只看到暢銷遊戲與完全不受歡





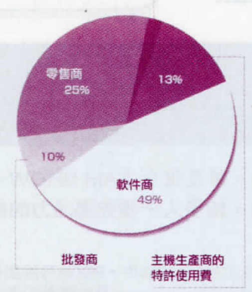


迎的作品之間出現極端化的趨勢。情況非常險峻。




## 遊戲業界的獨特性

電視遊戲業的獨特性除了來自我們剛才討論有關主機的銷售策略之外，遊戲軟件亦是另一個值得留意的部份。右方的圖表顯示了一款遊戲軟件售價的組成部份。軟件商必需委託主機生廠商代為生產使用了獨特規格的遊戲軟件 (例如CD-ROM、DVD-ROM)，再加上所需的特許權費用，一套軟件售價中的15%將會是主機商的利潤。一部對消費者有吸引力的低價主機、一個對軟件商有利可圖的特許費，主機商必需要在這方面作出巧妙的配合，才能夠在主機戰爭中突圍。



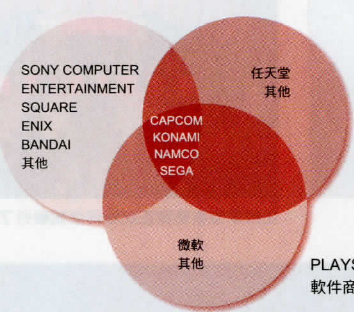
遊戲軟件售格的組成

## 一切的關鍵——軟件商未來動向

一部主機是否能獲得成功完全視乎遊戲軟件商是否能夠為主機推出優秀的遊戲作品，DC推出只不過兩年便撤出市場，一般分析均認為是由於DC缺乏出色的遊戲作品，但為什麼軟件商不願意為DC這部在設計上非常優秀的平台推出遊戲? 其實，軟件商的審慎態度是可以理解的。我們剛才亦提過，現時的業界出現了受歡迎遊戲與不受歡迎遊戲兩極化的情況，軟件商不得不對為哪一個平台開發遊戲保持高度審慎，否則的話，即使投入大筆資金製作出高水準的作品，亦很可能由於主機銷量不理想而拖垮軟件的銷售成績，而且，既然新力PS在日美歐各地均已建立了龐大的市場，軟件商站在營商的立場自然亦不願意捨易取難。

## 今後展望

未來遊戲軟件商仍然會是主機之間角力的最重要籌碼，至現時為止，我們可以看到，軟件商為了確保遊戲有最佳的銷量，均傾向於選擇多平台的遊戲開發計劃，按這個方向發展的話，假如軟件商都將其作品向超過一個、甚至所有平台上推出，主機之間的競爭局面將會與以往有很大的不同。雖然亦有軟件商選擇單平台的開發計劃(DOA3為XBox專用；Biohazard4為GC專用等)，但總的而言，多平台仍將會是主流的發展方向。



PLAYSTATION2 / GAMECUBE / XBOX 軟件商陣營分佈圖。

左圖顯示了現時主要遊戲軟件商的所屬陣營，我們可以看到，多間主要大軟件商均選擇了多平台的發展方針，但新力仍然擁有Square及Enix兩間除了任天堂以外最重要的遊戲廠商，這可以說是新力的最後防線，假如有關兩間廠商為其他主機開發遊戲的謠言成為事實的話，主機的勢力發展將會有翻天的轉變。

## 歷代最高銷量遊戲作品一覽

| | |
|---|---|
| 1. Super Mario Brothers (FC/任天堂/1985) | 681萬部 |
| 2. Tetris (GB/任天堂/1989) | 423萬部 |
| 3. Super Mario Land (GB/任天堂/1989) | 415萬部 |
| 4. Dragon Quest VII (PS/ENIX/2000) | 400萬部 |
| 5. Super Mario Brothers 3 (FC/任天堂/1988) | 386萬部 |
| 6. Super Mario Kart (SFC/任天堂/1992) | 382萬部 |
| 7. Dragon Quest III (FC/ENIX/1988) | 380萬部 |
| 8. Final Fantasy VIII (PS/SQUARE/1999) | 362萬部 |
| 9. Super Mario World (SFC/任天堂/1990) | 355萬部 |
| 10. Final Fantasy VII (PS/SQUARE/1997) | 328萬部 |
| 11. Dragon Quest VI (SFC/ENIX/1995) | 320萬部 |
| 12. Dragon Quest IV (FC/ENIX/1990) | 310萬部 |
| 13. Super Donkey Kong (SFC/任天堂/1994) | 300萬部 |

# CONCLUSION 總結：勝利之法則

任天堂社長社內溥曾經說過，娛樂事業不是天國就是地獄，假如這句說話是真的話，可能意味著在遊戲市場裡亦只有第一而沒有第二，每一部主機都必需設法將對手打敗，否則的話，落敗的就是自己。但另一方面，又有較樂觀的分析家認為PS2、GC及Xbox均可以在次世代市場裡並存，究竟誰對誰錯?

## 主機的三級論

我們會用一個歷史的角度去嘗試解答這個問題。翻查過去歷代推出過遊戲主機的銷量紀錄，便會發現一個頗為有趣的現像，就是同期推出的各部主機的銷售成績均可以分成三個等級。

第一級，即最受歡迎並遠遠淩駕其他主機的遊戲主機，在五至六年的壽命裡其銷量約在1800萬部左右 (任天堂、超級任天堂以及Playstation)，這個數字亦可以說是日本國內遊戲玩家數目的最大限 (請參照前文有關歷代主要主機銷量紀錄的圖表)。

第二級主機的總銷量則為200萬至500萬部左右 (Megadrive、PC Engine、Nintendo 64、Dreamcast等)，在這些主機上仍然會有許多優秀的遊戲作品，主機本身亦能在市場佔有一定的影響力，但與第一大主機相比，其主機銷量亦已明顯落後。

最後一個等級則是主機數字未及200萬部的遊戲主機 (PC-Engine CD-ROM2、NEOGEO、3DO REAL等)，這些主機由於缺乏足夠的話題性作品，只有極小數狂熱支持者才會購買這些主機。但即使如此，由於主機商難以從小眾的軟件銷售中獲取利潤，這些主機通常在短期內便撤出市場。

## 壟斷——IT業的鐵則?

以上是縱觀過去三代遊戲銷售情況所得出的一個結論，我們發現遊戲主機和許多其他的IT產業一樣會出現同一個現像，就是市場上總會出現一個擁有壓倒性地位的產品 (例如微軟的Windows作業系統、nVidia的圖像處理器等)。原因是遊戲主機與個人電腦同樣會有格式相容性的問題，一般的消費者為了作出最佳的選擇，往往只能夠依靠評論或者身邊朋友的意見，並產生了所謂的群眾效應。

在遊戲機界中，我們可以將600萬部作為成敗的分水嶺，當一部主機能夠超越這個數字，在市場上它已被認為是一部成功的主機，只要金錢上沒有問題的話，其他消費者亦不會抗拒購買這部主機。結果，這部主機能夠依循著這個良性循環不斷增長，並遠遠拋離其他主機。

所以，雖然許多人通常會把一部主機的失敗歸咎於遊戲不足、第三廠商支持不足等因素，但從剛才的討論中我們可以發現，情況可能並非如此簡單。事實上，即使在N64以及DC兩部被認為是失敗的主機上，我們亦不難發現許多出色的遊戲作品。

## 壟斷者與被壟斷者

相信沒有其他公司比微軟件更清楚獨佔市場的滋味。微軟亦應該預計到，當Xbox能夠正式推出之時，它的最大對手新力PS2在日本全國的主機總數可能已經達500至600萬部，按照我們剛才的討論結果，PS2距離勝出這場戰爭的一天已不遠。加上微軟明顯沒有為Xbox定立一條獨自的路線，一般人只把它視為另一部PS2，Xbox如此與PS2正面交鋒，使兩者可以並存的機會可能更難 (注意這只是單就日本市場而言)，至現時為止Xbox給玩家所帶來的驚喜亦有限，Xbox要在劣勢中突圍還需要付出更大的努力。

一部主機在正式推出之前是否能夠在大眾的口中成為話題，對於之後的銷售形勢有莫大的影響。當DC正式發售之前，當時世嘉的湯川專務出演的電視廣告在各大電視台播出之後，在日本掀起非常大的回響，除了玩家之外，廣告亦博得一般大眾的目光，到DC正式推出之後，反應亦非常熱烈，更令DC成為在數個月裡陷入嚴重缺貨的人氣產品，之後卻由於遊戲不足而拖慮了主機的銷售情況，2年後DC生產終止。許多分析人士都認為假如DC推出初期能夠像PS2一樣有100萬部的出貨量，之後故事的發展將會完全改寫。

不過，無論各部主機如何競爭，亦不能忘記她們對遊戲界有一個需共同承擔的責任，尤其是當前的遊戲界發展前景未見樂觀，坐在電視面前打機的消費模式可能有變的時候就更是如此。

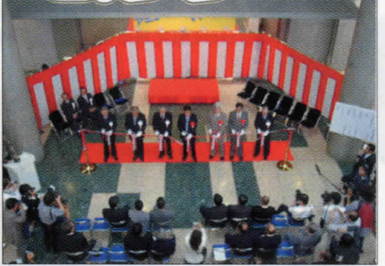






# 第三十九屆 AMUSEMENT M


日本東京Big Sight場館。


主辦單位在展覽正式舉行之前舉行了剪綵儀式。

一年一度的日本街機遊戲展已於9月20至22日 (其中22日是公開讓一般人士入場參館) 在「東京Big Sight」場館內舉行完畢。今年的AM Show上展出的最新街機遊戲以及大型娛樂機器一共超過二千多款，會場內並分為「Arcade Zone」、「Family Zone」等五個區域，大部份出展的街機作品更可以讓入場人士免費試玩。

近年街機界一直走向下坡，在展覽上可以看到的典型街機電視遊戲的數目亦逐年遞減，另一方面，一些使用了大型機器以及以人氣動畫人物角色作招徠的作品則仍吸引了許多入場人仕的目光，我門會在今次的特報中為大家報導今次AM Show的現場情況。

## SEGA

在街機業界嚴重不景氣的情況下，SEGA的AM部門業績可說是一支獨秀。單是看今次AM SHOW，SEGA的參展作品數是全場之冠，而且種類由代幣機到大型體感遊戲到有，給予人一種充滿活力的感覺。今次SEGA還展出了多套以動畫為題材的作品，廣受參觀者之注目。


今次AM SHOW中，SEGA可說是重拾了其街機界王者之地位

### 頭文字D Arcade Stage

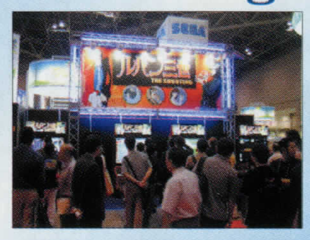




這套在港日都大受歡迎的漫畫，將會由SEGA之手改編成為街機遊戲！和原作同樣，遊戲中的賽道是以高速公路和山路為主，而本作品也採用了磁咭系統，玩者可以自由地調整自己的愛車，和記錄下所有戰績。

### 魯邦三世The Shooting





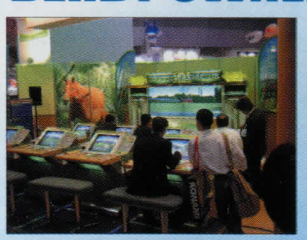
又是另一套由動畫改編的作品。在遊戲中1P玩者會扮演魯邦，而2P玩者則會扮演次元大介，目標是要救出被擄走的峰不二子。遊戲過程除了要消滅敵人之外，還會有一些講求命中率或連射率的任務，令遊戲不致於單調。在動畫版使用過的音樂和映像在本遊戲隨處可見，相信有看過這套作品的人一定會覺得非常有趣。

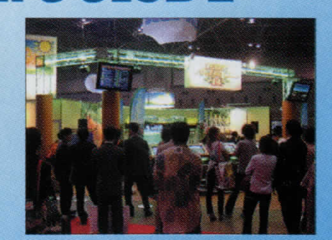
### 電腦戰機 VIRTUAL ON FORCE



3D機械人射擊動作遊戲的最新作，今集的特色是容許玩者進行2對2的戰鬥，而透過磁咭系統，玩者可以取得新的機體，和記錄自己的軍階和戰績。在SEGA的攤位中本遊戲吸引了最多人前來試玩，可見其吸引力多麼驚人。

### DERBY OWNER'S CLUB 2





在香港也大受歡迎的「馬主機」的正統續集。今集遊戲將加入分班制，讓馬匹可以和實力相近的對手作賽，減低了以往馬匹之間強弱太過懸殊的問題。不過現有《DERBY OWNER'S CLUB 2000》的馬匹不能參加《2》的賽事，但配種馬則仍可以通用。

### THE KING OF ROUTE66



這是一套可讓玩者駕駛著大型貨車穿梭於美洲大陸之中的賽車遊戲。本作品很有《CRAZY TAXI》的感覺，因為即使玩者將沿途的障礙物全部撞倒也沒有問題。利用車上的聲音認識系統，玩者還可以模擬和其他司機通話（不過當然是日文……）。







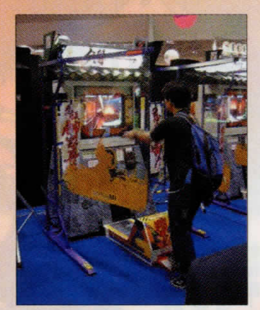
# ACHINE SHOW

## KONAMI


KONAMI在AM SHOW中的攤位

KONAMI作為街機界的中堅分子，在今次AM SHOW中展出了大量她最擅長的機種——體感遊戲和音樂遊戲。前者以裝有3D SENSOR的《THE 警察官2》和《劍TSURUGI》最為突出，而後者則以長壽系列《pop'n music》和《beatmania IIDX》吸引了大批FANS前來參觀。

### 劍TSURUGI

本遊戲的機殼上裝備了3D SENSOR，配合日本刀形的控制器，遊戲可以探測到玩者以甚麼角度和力度來進行斬擊。再加上底部的腳踏，玩者更可以模擬出踏前拔劍的動作！

### THE 警察官2 全國大追跡 SPECIAL




大人氣槍GAME的續集，今次遊戲進行的地區不再限於新宿，許多日本有名的都市也會登場。而遊戲之故事設定更涉及香港的黑社會！玩者可以在四個角色之中選擇一名，而手槍也有多種可讓玩者選擇。

### pop'n music 7



在香港《pop'n music》並不是太HIT，但在日本《pop'n》卻極受小朋友和女孩子歡迎。今集除了有30首以上的新曲之外，還加入了新的對戰模式「BATTLE MODE」。

### JURASSIC PARK III



以電影《侏羅紀公園III》為題材的槍GAME。在本遊戲的機殼上也是裝有3D SENSOR，玩者可以自行回避恐龍的攻擊，而弧型的畫面更令遊戲加添了一份電影感。

## NAMCO


NAMCO展覽攤位的情況。

在NAMCO的展覽攤位上，我們可以發現多款最新的遊戲作品。NAMCO方面更請來了WBA中量級拳王竹原慎二在展攤特設的講台上為在場人士介紹《N-1 GRAND PRIX》等NAMCO的最新遊戲作品。

### 灣岸MIDNIGHT




由日本人氣漫畫遊戲化而成的賽車遊戲。遊戲以總長達180KM的首都高速公路作為舞台，現者需要與電腦對手進行一對一的對戰，你更可以以亂入形式隨時加入挑戰其他玩家。

### STAR BLADE OPERATION BLUE PLANET




這是NAMCO一款大型體感遊戲，遊戲以PS遊戲《STAR IXIOM》一百年後的舞台作為背景。利用超高質素的3D多邊形製作而成的遊戲畫面，玩者更可以身處大型機體之內，以一個180度大螢幕進行遊戲。

## TAITO

TAITO在今次展覽展出了多款遊戲作品，由典型的縱向射擊遊戲《式神之城》到大型體感遊戲《BATTLE GEAR 2》等都有同場出展。

### 式神之城




玩者可從五位擁有不同攻擊方法的角色中選擇一位進行遊戲，只要按著攻擊鈕不放更可以使出「式神攻擊」！

### HAND PUNCHER第一神拳 THE FIGHTING




人氣漫畫《第一神拳》遊戲化之後的拳擊作品，遊戲並提供最多四人對戰遊戲。而在單人遊戲中，你可以從七位角色中選擇一位進行遊戲，並與例如宮田一郎、真柴了等漫畫中的人物進行比賽。

### BATTLE GEAR 2




這是大家熟悉的賽車遊戲《BATTLE GEAR》的續集，不過由於出展的試玩台並沒有任何玩法指示，估計是因為開發商方面特意趕在出展日出展的關係。





TEXT：時雨




# 《FF》角色友情客串？ 最新情報公開！

キングダム ハーツ

**GAME PLAYERS GAME·DATA**

發售商：SQUARE
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：今冬發售預定

PS2／RPG

《KINGDOM HEARTS》是以迪士尼世界為本的RPG遊戲，在這套作品中，大家可以找到唐老鴨、高飛狗等熟悉的迪士尼卡通人物，而由SQUARE的野村哲也所設計之原創人物，也會和迪士尼的角色們一同演出。迪士尼和SQAURE今次合作，到底會產生甚麼化學作用？

## 由兩個不同的異世界所組成 KINGDOM HEARTS之故事背景

《KINGDOM HEARTS》中這套作品中其實存在著兩個不同的異世界，一個是迪士尼角色所居住的「DISNEY CASTLE」，另外一個是原創角色SORA、RIKU和KAIRI等人居住的「DESTINY ISLANDS」。而《KINGDOM HEARTS》的故事，便是由這兩個世界內發生的奇異事件而展開的。

### 迪士尼眾角色生活的幻想世界 DISNEY CASTLE

充滿愛和和平的國度DISNEY CASTLE最近 發生了一件大事——國王無故失蹤！與此同時，在DISNEY CASTLE各處更出現了名為「HEARTLESS」的神秘敵人！為了解決危機，米妮王妃終於下了一個決斷……


◆在國王失蹤後，指揮眾人的任務便落在米妮王妃身上


◆王國魔導士唐老鴨和騎士隊長高飛，奉命在外面的世界去找尋「握有鑰匙」的人。不過他們要到那裡去找？

### 四方八面都被海包圍的島 DESTINY ISLANDS

當DISNEY CASTLE發生了重大事故之同時，SORA、RIKU和KAIRI三人卻在DESTINY ISLANDS上，過著每天都是一樣的生活。雖然在這島上是十分無憂無慮，但SORA他們卻想知道外面的世界到底是甚麼樣子的。終於某天，一個巨大的黑色龍捲風將他們三人帶到另一個世界去……






◆極之希望前往外面的世界看看的三人



**SORA**
對外面的世界充滿憧憬的14歲少年，也是本遊戲的主角。在他手中的KEY BLADE可能藏有極大的秘密！

**RIKU**
主角的好朋友，在三人之中最年長（15歲），性格喜歡探求事物之真相，因此對自己孤獨地生活的世界感到疑問。

**KAIRI**
和SORA同年的少女，她是在數年前由外面的世界來到這個島的，因此應該對島外面的事物有所認識……

## 命運之相遇！

SORA他們被黑色龍捲風運送到一個不知名的世界，而且在那裡遇上了唐老鴨和高飛兩人。唐老鴨和高飛他們看到SORA手中的「KEY BLADE」，心想難道他就是王妃要找的人？





## TIDUS、WAKKA和SELPHIE 在《KINGDOM HEARTS》中友情客串！



《FF》FANS們的好消息！《FFX》的TIDUS、WAKKA和《FF8》的主要角色SELPHIE三人，已決定將會在《KINGDOM HEARTS》之中客串一角！和《FF》原作時不同，他們三人在《KINGDOM HEARTS》中是以小朋友的狀態登場，當然其說話的方法、小動作等都會有所變化！



WAKKA雖然性格有少少頑固，但基本上為人是十分親切的，他會教懂SORA他們許多知識。本遊戲中設定為15歲。

《FFX》的男主角，在《KINGDOM HEARTS》中會化身成一名性格開朗的13歲少年。手中的劍變成了木棒？！

WAKKA

TIDUS

SELPHIE

天真爛漫、做甚麼事情時都十分積極的13歲少女。和《FF8》時相比，SELPHIE在本作中的形象更像一個女孩子。

## 《KINGDOM HEARTS》戰鬥系統介紹

由SQUARE設計出來的戰鬥系統，其完成度一定有其保證。在下面，我們會為大家說明一切現時已知有關戰鬥系統的情報。

### 玩者只能控制SORA

雖然玩者的隊伍是由三人所組成，但無論任何情況下，玩者都只能控制主角SORA一人，其餘的兩名同伴則會由CPU控制，他們會因應玩者的行動而作出適當的戰術。因此大家在戰鬥中，只需專心控制SORA一人即可。

《KINGDOM HEARTS》的戰鬥基本上是以動作遊戲的方式進行，但有時玩者仍可以透過選擇指令的方式，使出魔法等特殊行動。當玩者在地圖上與敵人接觸到時，戰鬥便會即時開始，而不會有任何過場畫面。



玩者的隊伍主要是由SORA、唐老鴨和高飛三人組成

### 戰鬥中可作出之行動

在《KINGDOM HEARTS》的戰鬥中，現時已知道存在的戰鬥指令有「攻擊」、「魔法」和「道具」，而在達到某些條件時，還可以使用強力的召喚魔法和協力技！

### 召喚魔法

在《FF》系列中，召喚一直都有重要的地位，在今次《KINGDOM HEARTS》公開的情報中也有召喚魔法登場，而且召喚出來的還是迪士尼的著名角色——小飛象！從畫面上看來，SORA可以乘在小飛象上面，使用牠強力的噴水攻擊擊倒周圍的敵人！







◆單靠SORA一個人的力量是不可能應付到所有敵人的，三人合作才是勝利的不二法門





◆本遊戲的魔法看來是繼承自《FF》系列的，連魔法名也一樣









# SQUARE MASTERPIECES

Text by HJ

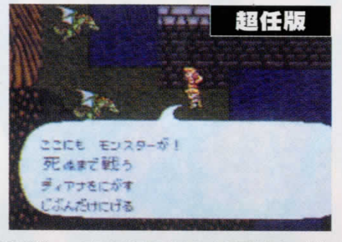


## SQUARE歷代名作WSC復活！

「MASTERPIECES」，名作、傑作的意思。一如其名，《SQUARE MASTERPIECES》就是把一些歷來得到不少好評的作品，於WSC上重新製作及推出，讓舊玩家重遇名作，亦讓新玩家能夠接觸到《FF》以外，另一些SQUARE的著名遊戲作品。

### 將名作移植＋重做 重視玩家眼前

在這個《SQUARE MASTERPIECES》系列中出現的作品，都是經過SQUARE的精挑細選，並由用戶投票中得出結果推出的傑作集。另外根據用戶的移植希望，編排出作品推出的次序，即是說這裡介紹的其中兩個預定12月推出的作品，是用戶投票中得票最多的。分別是超任時推出的《Romancing Sa · Ga》及《半熟英雄》，究竟這兩個作品憑什麼成為頭砲？讓筆者於此為各位好好介紹！










## Romancing Sa · Ga

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：WSC
製造商：SQUARE
售價：預定5200日圓
發售日：預定12月
遊戲類型：RPG
家用RPG的新星




以SQUARE來說，能夠與《FF》齊名的，就是《Sa · Ga》系列。而《Romancing Sa · Ga》是1992年於超任推出的遊戲，當時導入了家用機RPG從未出現的「Free Scenario System」，遊戲中發生的所有事件，遇上的同伴等，都是根據玩者的行動及決定而有所分別，自由度非常之高。成長系統則是源於《FF II》的「熟練度系統」，但《Romancing》則作出了強化，不同玩者培育的分別更大。另一個有趣的特徵，是少數RPG會把敵人顯示於地圖上，會否遇上戰鬥，完全是玩者的決定及身手（笑）。



◆怪物橫行的畫面，WSC版還會跟角色一樣加速呢！



◆WSC版另一個重要特徵：巨大對白！不會看不清楚說什麼了。





◆超任版時留下的兩個謎題，今次終於有答案了！

WSC的移植版方面，除了是把超任版的內容完全移植之外，將會加入「Dash」，解釋世界觀的新故事情節，與及調整系統平衡度等。

## DICE De 陸行鳥

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：WSC
製造商：SQUARE
售價：未定
發售日：未定
遊戲類型：TAB




### 怎可少了陸行鳥？

《Dice De陸行鳥》是之前PS《陸行鳥Collection》其中一個作品，本身是一個類似《大富翁》的紙板遊戲，擲骰子後於棋盤上前進，並獲得停下的那一格地。遊戲中有著各種寶物，讓玩者能夠增加自己的土地，或是減少對手擁有的土地。WSC版將會加強遊戲的戰略性，還有一種稱為「魔石」的新寶物，可召喚怪物幫自己去佔據格子，又或者利用其特殊能力，影響對手的行動等，加入了4人對戰，對戰時的人物選擇等。









# 半熟英雄 啊，把世界半熟起來！



機種：WSC
製造商：SQUARE
售價：預定5200日圓
發售日：預定12月
遊戲類型：SRPG




## 爆笑 SRPG 回歸！




絕對是SQAURE最著名的SRPG之一的名（迷？）作，《半熟英雄》也載譽重臨！簡單而深奧的戰術運用、戰鬥系統，還有令人捧腹的對白、故事及演出效果，可說是SQAURE少數充滿個性的作品。遊戲的主旨很簡單，就是把敵軍的城鎮壓到手，而作戰期間除了一般的士兵運用外，還有一種怪物型士兵，稱為「Egg Monster」，由玩者擁有的蛋「孵化」（其實是召喚）而成，不同的「Egg Monster」有不同的能力。




◆打仗的基本：物量取勝！




◆鎮壓敵軍主城便勝利！




◆這個畫面像不像某超人出場？

此外那些充滿了「似曾相識」的畫面及Event，就算不明白對白中說著什麼，但單看畫面已令人捧腹大笑，可說是《半熟英雄》的重要特色。WSC被將會加入12種新的「Egg Monster」，以及重新編排遊戲中輕快的BGM。









# 魔界塔士 Sa・Ga



機種：WSC
製造商：SQUARE
售價：未定
發售日：未定
遊戲類型：RPG




## 《Sa・Ga》系列的原點

值得記念的《Sa・Ga》系列第一彈，《魔界塔士Sa・Ga》是1989年，於GB之上推出的手提機首個正統RPG，亦是當時GB少數達百萬銷量的作品。遊戲本身是於一座巨塔中，玩者操作的冒險者在當中層層前進，成長系統也是最初推出時非常獨特的設計，除了一般的經驗值升Level外，還可在冒險中拾到一些「肉」，吃下後會影響能力值的變化。時隔10年之作，WSC版當然會大幅提升畫面的質素與效果了！現在市場上不易找到的遊戲，得到重做推出，確是對不少朋友來說是個好消息！









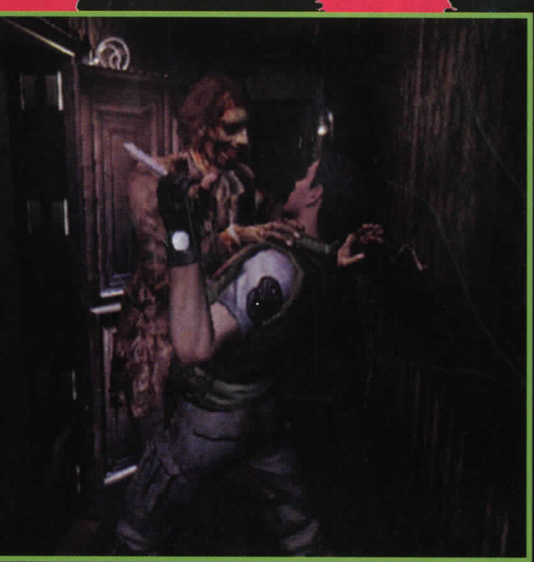
# 恐佈悲劇再度重現

## biohazard®

96年，CAPCOM於PlayStation上推出的驚慄動作AVG遊戲「BIO HAZARD」，憑著意念題材創新，以及恐佈的演出之下，在全球售出的數量達340萬套之多。自此，「BIO HAZARD」這名字，漸漸深入民心。其後，此系列推出「2」、「3」、「CODE VERONICA」編篇，以及3D-STG類型的「GUN SURVIVOR」，依然有很多FANS繼續熱烈支持。最近，CAPCOM在戰略發表會中，發表會將始祖「BIO HAZARD」，以全新面貌姿態，於任天堂GAME CUBE再度登場，暫定發售日期為2002年春。今次移植版，將會完全活用GAME CUBE的機能，無論人物角色、場景也是全新製作，以帶來極度逼真的影像，真實程度無論可比，恐佈氣氛將會推至最高峰。三上真司將會帶大家進入一個真正恐佈的世界。

**GAME PLAYERS GAME DATA**

機種：GAME CUBE
發行商／製造商：CAPCOM
遊戲類型：AVG
發售日期：2002年春
售價：未定
容量：8cm 專用光碟
記憶：未定







**Chris Redfield**

有玩過第一集，都知道他就是本集裡的主角。隸屬於RACCOON市警S.T.A.R.S的ALPAN TEAM之Chris，體格強壯，為了拯救生命，縱使受到傷害，也在所不惜，努力克服困難去完成任務。

## STORY

由於在RACCOON市的鎮上不斷傳出一個傳聞，就是鎮外經常發現多具無頭死屍。於是，R.P.D.收到情報後，便派遣S.T.A.R.S.的BRAVO TEAM作出調查。怎料，BRAVO TEAM出動後，竟與R.P.D.失去聯絡，在無計可施的情況下，S.T.A.R.S.唯有派出ALPAN TEAM找尋BRAVO TEAM的下落。當ALPAN TEAM到達鎮外，並將直昇機降落在草原上時，突然有一群喪屍犬襲擊，最後眾人只好逃進一間大屋之內……



這裡就是遊戲開始的玄關，不少燈飾照明室內，比起PS版漂亮得多。

## 極度逼真的影像

今次為大家介紹任天堂GAME CUBE版的「BIO HAZARD」，是過往系列中最高傑作的作品，逼真細緻程度無話可說。口說無憑，首先，告訴大家這些公佈的圖片，全部都屬遊戲畫面，洋館玄關的雲石地板的反光質感，以及數多的照明燈飾的光與暗表現下，使到整間洋館比起PS版漂亮得多，玩者可以完全感受得到洋館的神秘氣氛。



位於玄關左面的大食堂，可看到檯上的餐具也製作得非常細緻迫真。

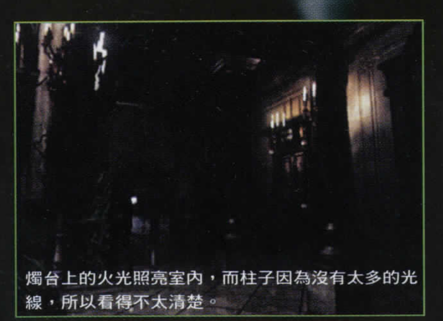




這是從窗外望入室內的畫面，可看到窗邊的污垢及長出了青苔。



L字型通道，體驗過的人一定記得這裡會發生的事情。


燭台上的火光照亮室內，而柱子因為沒有太多的光線，所以看得不太清楚。

突然閃電，閃光的一瞬間畫面，在同一場所，與之前的狀況大不相同，可見到柱子在地板上反映的影子。

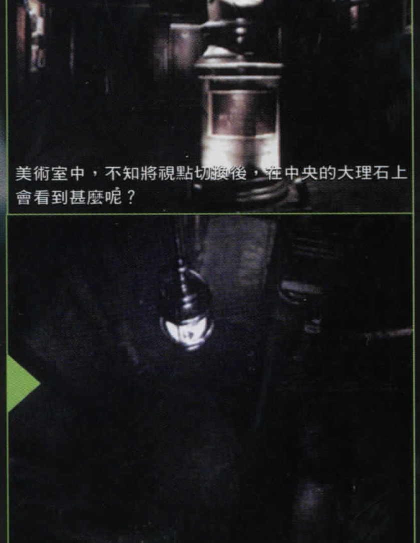
# 光與暗的表現

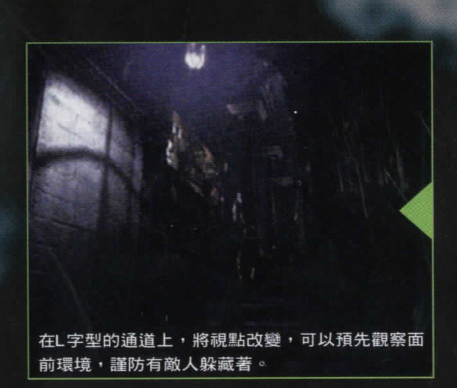
Chris 所逃進的洋館中，放置了不少燭台和照明燈飾器具。過往數集因機能有限的關係，而無法做到光與暗迫真的效果，不過來到今次GAME CUBE 版上，光源的表現明顯大大加強，然而今集更會加入行雷閃電的新要素，玩者身處於氣氛神秘暗沈的洋館中，突然落雷閃過，一瞬間的強光照亮室內，若然眼前有喪屍出現時，可想而知恐怖氣氛、驚悚程度有幾強，尤其在深夜黑暗環境下玩時，其氣氛更是一流！


在一瞬間的閃電中，到底眼前會見到有甚麼東西出現呢？

# 視點切換

「BIO HAZARD」系列系統的特徵之一，就是視點會隨主角的移動而有所轉變，不過可惜的是，這些都是遊戲已設定的固定視點，玩者是不能將之切換的。然而今作雖則會仍然繼承這個系統，但是玩者也可以自行改變視點，對於觀察四周，從而找出秘密的東西或收集情報大有幫助。在同一場所，將視點切換，說不定會有意外的發現呢！


美術室中，不知將視點切換後，在中央的大理石上會看到甚麼呢？


在L字型的通道上，將視點改變，可以預先觀察面前環境，謹防有敵人躲藏著。

# 「BIO HAZARD」系列回顧錄

| 名稱 | 機種 | 推出日期 |
|---|---|---|
| BIO HAZARD | PS | 1996 年 3 月 22 日 |
| BIO HAZARD | SS | 1997 年 7 月 25 日 |
| BIO HAZARD 2 | PS | 1998 年 1 月 29 日 |
| BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VERSION | PS | 1998 年 8 月 6 日 |
| BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VERSION | PS | 1998 年 8 月 6 日 |
| BIO HAZARD 3 Last Escape | PS | 1999 年 9 月 22 日 |
| BIO HAZARD 2 | DC | 1999 年 12 月 22 日 |
| BIO HAZARD 3 Last Escape | DC | 2000 年 10 月 16 日 |
| BIO HAZARD -CODE:Veronica | DC | 2000 年 2 月 3 日 |
| BIO HAZARD -CODE:Veronica 完全版 | PS2 | 2001 年 3 月 22 日 |
| BIO HAZARD -CODE:Veronica 完全版 | DC | 2001 年 3 月 22 日 |

# 真正恐怖的演出

今次的GAME CUBE版，廠商強調會著重於真實和恐怖在視覺效果上的表現。由Chris 擔當主役的本作，無論他抑或喪屍的面貌和影子，也做到最逼真，細緻無暇，仿如觀看一套恐怖電影一樣。喪屍慢慢逼近的腳步聲、以至開門聲的音響效果等，在GAME CUBE版中也會清晰表達，做到最好。這些最高進化的映像演出，只會在任天堂GAME CUBE 版才能表現得到的。


在燈光照射下，可看到Chris 及喪屍的影子。


注意槍械是有彈藥限制。


Chris 用槍射殺喪屍所射出的血。

# OPENING 一新！

最後，我們在右圖中，看到Chris在森林中被喪屍襲擊這一幕，這個場面在當時的PlayStation版上是沒有見過的。然而最驚訝的是，這場面並非一般的播片，而是普通的遊戲畫面。近鏡中，可以清楚看到喪屍的表現栩栩如生，動作流暢自如，注目度使人期待。至於這個森林會否是新的版數，則現暫未清楚。











GAME DATA
生產商：CAPCOM
售價：未定
容量：CD-ROM
發售日：12月發售預定
記憶：未定
PS2/ACT



# 為了從邪惡之中拯救這世界，拔劍吧！

TEXT：小悠

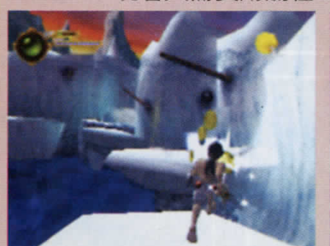
*CAPCOM在發表《ROCKMAN X》最新作的同時也公開了另一個3D ACT力作《MAXIMO》，令人聯想到同社推出的兩個3D ACT名作《鬼武者》和上季的《DEVIL MAY CRY》。可是這個是以《魔界村》強勁的製作班底創作，相信在遊戲之中可以看到不少當年《魔界村》的感覺。現在便再次報道最新公開的畫面和內容吧。*

## MAXIMO STORY

為了保護國家的和平，而出戰龍潭虎穴的便是這個遊戲的主角MAXIMO王子了。在他努力地為國家戰鬥的期間，有不少的傳聞說有一位邪惡的人將會把國家蹂躪，那個便是深受MAXIMO信任的軍師ACHILLE了。他不但希望娶與MAXIMO有婚約的SOPHIA公主為妻，更加在MAXIMO長期不在王城的期間利用巨大的鑽貫穿地面，取得暗黑之力奪去王位成為這個國家的王。為什麼突然會這樣子的呢？為了向ACHILLE追尋事件的真相，MAXIMO便與成為了魔王的ACHILLE對峙……

## 冒險之中不可缺少的東西

在這個遊戲之中主角MAXIMO是會於迷宮之中找到不同的東西，這些東西對人物是有很大幫助的啊！不要錯失它們才可以順行進行冒險。第一類在冒險之中玩者多多注意的是COIN金幣，它會出現在一些難去到的地方，例如樹頂和崖壁等等。玩者取得這些金幣除了可以用來買東西之外，好像還有一些神秘用途的……第二類玩者不可以錯失的是寶箱，在寶箱之中可以找到許多東西，有金幣、道具，但同時也可能出現怪物的，當心一點才行。第三類玩者必須注意的便是設在迷宮之中的CHECK POINT，玩者只需要用劍在CHECK POINT向下又刺，便可以在角色死後於那POINT出現，是十分重要的SAVE POINT！









## 人物的活動不斷成長





在這個遊戲之中玩者所操縱MAXIMO，在通過不同的冒險之中是能夠POWER UP，除了有使自己能力強化的道具之外，特殊能力也是其中可以讓角色成長的東西，遊戲之中一共有40種以上的道具和特殊能力。在玩者得到這些東西之後便可以隨自己的喜好，去配合一個屬於玩者自己的王子。帶有不同特殊能力和裝備的MAXIMO，他的可以使出的動作也是不一樣，可是他的基本動作縱斬、橫斬和二段跳下刺是不會受影響。可是玩者還要小心迷宮的魔法師，他們會用法術令MAXIMO變成小孩子或是老人家，這時候MAXIMO的能力是會大打折扣……小心小心。

## 武器和防具的進化



遊戲之中除了著重角色的成長之外，裝備也是影響整體能力的因素。角色穿上新鎧甲的時候防禦力強了許多、被打破了鎧甲的時候只是光著身子、拿著盾牌的時候可以進行擋格、什麼也沒有的時候只剩下一條心心褲子（笑）。武器和防具會進化是遊戲的重點之一，MAXIMO所穿著的鎧甲是會隨著得到的能力而變化，劍也是一樣，會巨大化、帶有紅蓮之炎、打出龍捲風等等。而盾方面也是相當不俗，除了可以抵擋敵人的攻擊之外它是可以當武器用，可以放出雷電、投擲出去攻擊等等。






### MAXIMO



這個故事的主角，他是一名勇敢的戰士，他的勇氣是源自守護國家那善良的心而來的，也是這個強大國家的王子。因為保護國家而長期不在王城，可是卻為此而被人奪去妻子和國家……

### KING ACHILLE

是MAXIMO所信任的軍師，擁有非凡的智慧。可是在得到了暗黑之力之後便奪去了國家的王位，還娶了SOPHIA為王后成為魔王。



### QUEEN SOPHIA



傾國傾城的美貌是誰人看見也會喜歡的類型，也是與MAXIMO王子有婚約的公主來。被魔王ACHILLE捉拿了成為他的王后，到底MAXIMO能不能成功救出她呢？

# 幻想水滸伝 III

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發售商：KONAMI
遊戲類型：RPG
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：預定12月

TEXT：MARKS

集齊108位擁有同樣命運的同伴，將世界從戰火救出來的人氣RPG系列—《幻想水滸傳》。經過由上集至今約三年的時間，令人期待的新一集終於登場。《幻想水滸傳III》會將畫面的表示由2D變至3D，令遊戲變成立體世界，而本身激烈的戰鬥變得更加激烈。此外，當中加入了由三位主角分別進行故事的新系統。故事將會在《幻想水滸傳II》世界的十五年後。

## 十二月再次集齊108 名好漢

### 炎之英雄

50年前，率領盜賊團「炎之運手」，於HALMONIA奪取了真之27紋章的其中一個後便逃走了。憤怒的HALMONIA於是攻打GRASLAND，可是他在多個部數一起戰鬥下，取得勝利。在這場戰鬥之後就消失蹤影。

## STORY

擁有廣闊綠色平原的GRASLAND中，分開了很多的部族，沒有對峙的時候會互相協助生活。這些部族之一，KARAYA部族族長的兒子——HUGO前往隔鄰的都市國家——ZEKSEN聯邦遞交休戰的親筆書信。在聯邦的首都正為與KARAYA部族的戰鬥中取得勝利而進行凱旋回歸的遊行。在人們的喜悅之下，遊行的主角——ZEKSEN騎士．CHRIS終於出場。這場戰爭的褒獎就是授予她坐上騎士團長之位，但她卻為繼承戰死的前騎士團長而感到煩惱。可是，當群眾樂於遊行時，當中出現了從HALMONIA潛入的人。GEDO所率領的邊境警備隊在休息享樂時，接到從其國的指示，搜出曾經率領GRASLAND多個部族與HALMONIA戰鬥的被稱為「炎之英雄」的男子之餘黨。立場、思想都不同的三人之運命因而開始交接，但他們並不知道。

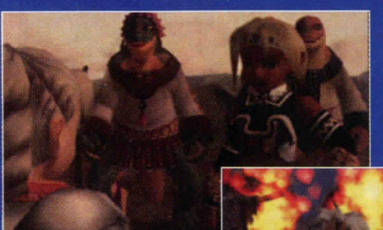
## SYSTEM



### TRINITY SIDE SYSTEM

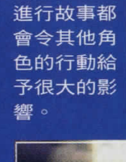
#### 自由切換主角

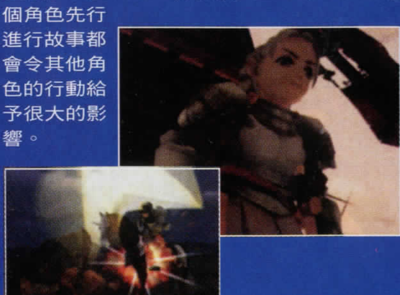
玩者在每一章都可以決定以誰的視點來進行故事，例如：以CHRIS完成一章之後，可以其餘兩個主角再次進行同一章，這樣就要選擇另一個EVENT進行。切換的目的是進行故事要點時，可以見到其他角色不能見到的事件。



#### 互相影響故事

立場對立的主角在《III》出現時，當某人行動就會覺得自己是正確，但另一方面卻覺得壞事，這樣他們三人之間的矛盾通通都逃不了玩者的眼睛。HUGO當CHRIS的行動是壞事，但CHRIS卻相信自己正確。決定哪個角色先行進行故事都會令其他角色的行動給予很大的影響。





GRASLAND

ZEKSEN 聯邦









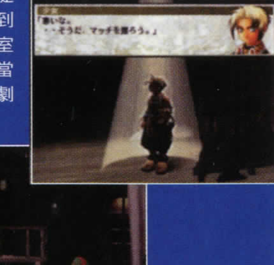
## 根據地SYSTEM

### 集合108星的地方

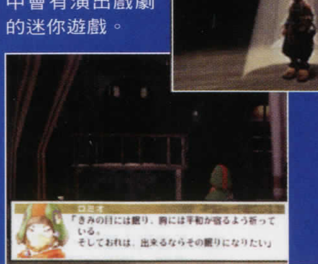
HUGO、CHRIS、GEDO他們為了不同的偉大運命，需要四出尋找擁有108宿星的人，每位同伴在系列中都有不同的獨特目的。雖然現在未清楚有什麼人物會出現，但像水滸傳梁山泊的「根據地SYSTEM」亦會存在。當這城出現之時，亦即代表戰爭之日逐漸接近。

### 出現玩樂的地方

當同伴都集中在根據地時，就可以於其中現多個迷你遊戲。在《I》、《II》的時候，同伴的增加不單會令城內部進行增建，而且商店和迷你遊戲等亦會同樣增加。現在可以見到將會在《III》出現從破爛的天花見到晴空的露天浴室和劇場等，而當中會有演出戲劇的迷你遊戲。







## BATTLE

### 戰鬥

由於圖像從2D變成3D POLYCON，所以戰鬥畫面亦出現了很大的變化。上集的畫面是從斜上方俯視下去，但今集的視點會依據戰鬥中的情況而改變，從不同的方向望向角色們的行動，而且從右面圖片可以見到指令輸入畫面亦有新變化。







前作中，大群角色以戰棋方式戰鬥的「戰鬥EVENT」以及與特定角色一對一戰鬥的「一騎討EVENT」都是和普通戰鬥不同的特殊戰鬥。到底《III》會否繼承了這個要素呢？

## 魔法

在《幻想》系列的世界裡，使用魔法是需要有稱為「封印球」，因為當中收藏了持有紋章力量的書本才能使出，而《III》亦繼承了這個要素。今次利用PlayStation 2的這性能使魔法變得更加華麗，而現在看到魔法圖片只是其中一部份。當然《III》會增加不同的新魔法，而既然有新魔法就必然有新紋章出現。此外，今集的魔法Level可能像前作一樣隨著角色Level提升，而且更有對紋章擅長與不擅長。



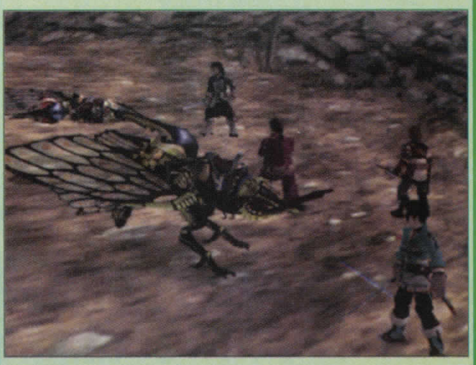
準備了每個角色唱詠魔法時的動作，令戰鬥中有不同的演出。

因為今集會將畫面立體化，所以魔法的表現與之前的不同，變得強悍而更有實感。





捲起了火龍捲。



由於遊戲會有108個之多的同伴，而他們都有不同的擅長攻擊方法。裝備刀、劍、杖、弓箭等武器令圖像變化，因為當中每一件武器都會有準備了個別的圖像。









## HUGO

在GRASLAND的KARAYA部族出身。身為族長兒子的他跟母親所學的武術本領在部族可謂手屈一指。他依照母親的命令——將與ZEKSEN聯邦停戰的親筆書信送去。







## CHRIS

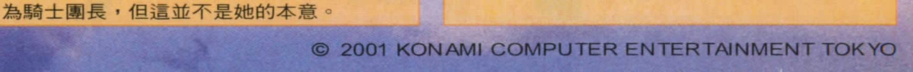
聯邦的守護戰役中在某騎士團之內。前騎士團團長GARAHAD和副團長PERIS都在戰鬥時途中戰死，可是當她代行指揮騎士團之後，奇蹟地取得了勝利。從評議會任命為騎士團長，但這並不是她的本意。





## GEDO

在國家規模、情勢等任何都像謎一樣的HALMONIA出世。在警備隊中，率領傳聞技術最好的第12小隊，一直進行機密行動。由於他已有30多歲，所以在三位主角之中年紀最大。













Text by 無去發表會的阜林

# ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～
# 心跳回憶3 在約定的那個地方



## 轉到PS2之上，傳說以全新姿態展開

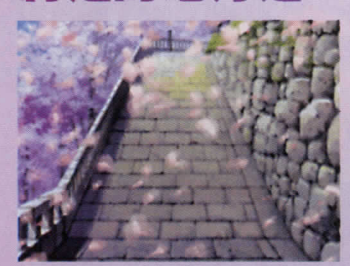


自1994年推出，為當時遊戲界建立全新品種——「戀愛SLG」的名作《心跳回憶》，正值《2》的最後作品推出，有關方面公開了《心跳回憶3》的第一手資料。轉到PS2上再次展開的「心跳傳說」，今次又會有什麼改變？這個被稱為「新世紀戀愛SLG」的作品，會帶來什麼新點子給各大《心跳》FANS？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS2
製造商：KONAMI
售價：未定
發售日：12月20日
遊戲類型：SLG
容量：DVD-ROM
記憶：未定

## 約定的地方是……傳說之坂



首先是樹，跟著是鐘樓，現在出現於《心跳3》裡面告白的地方，被稱為「傳說之坂」（日文的坂是指斜路）。而在這個名為「青葱市」裡面的「青葱高校」，有著一個關於這條斜路的傳說：

建在小山丘上的，私立青葱高校…
由山丘通到山腳的，並不只一般的上學路，
還有一條現在已沒有人用的舊路。
有一所仍然屹立在舊路入口的，
被稱為「男社」的古舊神社。
那是，為了與建於學校內的「女社」遙遙相對
而建立在那個地方的。
然後，在連結兩個神社的舊路的途中，
有一條帶著美麗傳說的斜路存在。

「在命運選定的那一天，櫻花飄散的時候為愛盟誓而一起的二人將會永不分離。」

這就是，青葱高校所流傳的坂之傳說了。

## 人物縮減了55%（笑），只有6個！

《心跳3》首次實現了所有人物都由3D製作，運用了「Toon Randering」（註1）技術達到一種近乎動畫的效果。並藉著3D人物的活動性，產生了多姿多采的動作及表情。而人物數目由以往的2位數字，大幅減少到6個人，給人一種「少數精銳」的感覺。



### 牧原優紀子
### Makihara Yukiko
### 脫離了青梅竹馬的新女主角

生日■1986年9月11日
星座■處女座
血型■O
身高■158cm
趣味■製作甜點、占卜
喜歡的東西■蛋糕、動物

作為《3》的女主角，她是個有點內向而心地善良的女孩。現今雖是個歡受迎的人物，但在中學時代倒是一個不起眼的人。藉著升上高中而改變形象，對她個人來說看來是頗有效的呢。

### 相澤千歲
### Aizawa Chitose
### 喜歡相聲，流行情報的少女

生日■1986年6月8日
星座■雙子座
血型■A
身高■161cm
趣味■追逐潮流、水肺潛水、旅行
喜歡的東西■快餐

有趣地與不太注意潮流的優紀子，是一對非常要好的朋友。是個充滿情報的女孩，相信會在她身上知道不少事吧？對英語很有興趣，還打算出國留學，看來並非單純愛玩的樣子，亦是一眾女角中，唯一帶有關西口音的女孩。

### 河合理佳
### Kawai Rika
### 可愛的面孔下是個麻煩的女孩

生日■1986年5月11日
星座■金牛座
血型■B
身高■155cm
趣味■機械工作、動漫畫、製作遊戲
喜歡的東西■薯片



驟眼看只是個樣子平凡的女孩，但其實是一直為科學之道努力的人，人稱「Mechatronic娘」！她製作出來的機械，不論大小及海陸空。而其可愛的面孔當遇上大難題時，也會強顏歡笑，不讓別人看到好困惱的樣子。









## 御田萬里
## Oda Mari
### 擁有校內第一華麗的面貌

生日■1986年8月14日
星座■獅子座
血型■AB
身高■168cm
趣味■繪畫、社交舞、攝影
喜歡的東西■高級冰淇淋、舞台

母親是舞台演員，父親是電影導演，出身於演藝世家的大小姐。雖然帶點高傲的性格，但其驚人的美貌確令不少男生甘願成為其裙下之臣。而她是在父母的反對下入讀青葱高校的，當中有什麼原因及秘密？

## 橘惠美
## Tachibana Emi
### 現在的大和撫子也要戰鬥起來

生日■1987年2月6日
星座■水瓶座
血型■A
身高■162cm
趣味■書法、插花、滑雪
喜歡的東西■生八橋（關西地方出產的甜點）所有日本武道

經常保持微笑，溫柔文靜、帶點成熟感的女孩。她是個帶著日本的心，喜愛武道的大和撫子（日式古美女）。除了由祖父影響而學習的合氣道外，對其他武道也頗感興趣。

## 神条芹華
## Shiniyo Serika
### 那冷傲的視線投向那裡…

生日■1986年4月18日
星座■山羊座
血型■A
身高■164cm
趣味■午睡、電單車、魔術
喜歡的東西■黑咖啡

冷傲而獨處，充滿神秘感的女孩。神出鬼沒的行動令人難以觸摸，然而傳言她背後隱藏了巨大的秘密。而她那種「男仔頭」的言行舉止，相信會令一些女玩者會喜歡她吧。

註1 簡單解釋「Toon Randering」是把3D模型加上紋理後，產生出接近膠片動畫的畫面，而光暗表現亦會較接近動畫，令玩者感覺眼前的是平面影像。DC的《Jet Set Radio》及PS的《Fear Effect》也有運用相類似的技術。

## 史上最長（？）的OPENING

以往兩集的故事開始，都只是入學當日，交待了女主角、其他男角的出現，以及那個傳說便完了。而在《心跳3》裡，故事開始的時候長了一倍之多，除了開學日之外，還有第一天上學的內容，而人物出現的次序也改變了，牧原、相澤、御田、河合4個女孩，以及2名男角會在這兩天中出場。並不會像之前般，開學當天只出現了女主角及男角，其他女角都要符合特定條件才會出現。







## 在開場中確認了事實

1.已知道傳說的事

過去2集都是入學時才得知傳說的事，而今次的主角則是入學之前已經知道，是為了達成傳說而入學的。看來《3》的主角追求愛情，倒十分浪漫呢。

2.斜路上遇到那個人？

根據放課時的片段，與相澤的對話中得知主角在開學那天，曾經路過那條斜路，還遇上一名女子，肯定的是對方不會是相澤，那麼主角遇上的是什麼人？

3.告白不會在畢業時？

據傳說的內容，告白的時候是「櫻花飄散的時候」，那肯定不會是畢業禮舉行的時候囉（畢業禮舉行的3月櫻花還是剛剛開…），是否在畢業之後回到那裡為愛盟誓？

## 系統大改革！

不只是畫面及人物，遊戲的系統也作出了大幅度的改革！

### 5日制

首先是根據現時日本上學時間為5日制的制度，遊戲中的「平日」也改為了5天，即是每週多了一天約會或者進行其他事情了。



### Level制



與學科有關的四大能力值：文系、理系、藝術及運動，由以往的數值改成了Level計算，而以往「隱藏了」的「歸宅部」（沒有課外活動的意思）卻成了新數值。另外雜學及容姿被分出來成了新系統。

### 休日多生活

以往只有每週一天或假期出現的「休日」，除了繼續「死讀書」（笑），當然是找女孩約會了。而《3》則把「死讀書」改為「學科預習」，是否對往後一週有影響？另外相信是轉自雜學的新系統「趣味」，會令玩者得到各種道具，用作佈置房間或打扮之用。

### 約會地點大增

《3》的約會地點達25個，還有一些隱藏的約會地點存在，但未知出現的機制或條件。是否會像《2》的時候，跟某女孩關係較好而出現？或是到某地方發出event後出現？

### 會話更多選擇

以往即使怎樣的情況，會話都是只有3個選擇。而《3》的會話內容，是會隨主角的能力，與女孩的關係作出近乎無限的變化。不再是一句起兩句止，而是接近《Drama Series》般較著重連續性的對話。

### 終於可以「裝身」（笑）！

容姿一項只能靠「打扮」這個指令處理，只會看到主角梳一梳頭便「英俊10倍」，數值形式一直都有不少玩者批評。《3》把這部分改為「服裝系統」，在約會前選擇服裝，這倒要求玩者的衣著品味，因為配搭得宜倒沒問題，若配搭錯了的話，還會把女孩嚇跑呢！

### DVD的威力！EVS Ver.2

憑著DVD-ROM的大容量，EVS以更完整的姿態出現，除了收錄所有女孩的資料外，還會自動設定口音（別名可由玩者設定）。加入了關西口音，放到記憶卡的速度大幅減少，更可全體女角的EVS同時運作等在《2》時達成不到的新機能。

## 主題曲由ZARD帶來！



可說是系列中最大的一次突破（笑）！一向遊戲中使用的歌曲，都是由製作人員與KONAMI的音樂部門共同創作，由參與的聲優們演唱的。而《3》的主題曲則改由了著名的ZARD負責，歌名為《Seven Rainbow》，ZARD那獨特的曲風及歌詞，相信會給予玩者一種與以往截然不同的感覺，那麼如ZARD其他作品一樣成為銷量保証？






GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發行商 / 製造商：SCEJ
遊戲類型：RPG
發售日期：今冬
售價：未定
容量：DVD ROM
記憶：未定
1P/ 對應 DUAL SHOCK 2

TEXT: AINHO

# 最新情報大公開！

擁有很濃烈西部劇色彩味道的「WILD ARMS」系列，其最新作「WILD ARMS Advanced 3rd」自公佈以來已有一段長時間，而開發進度亦見順利，如無意外應可趕及在今年內推出。本作中，四位有「季候鳥」之稱的戰士，為了拯救將近步向滅亡的異世界「科魯佳亞」，而踏上了其冒險旅程，旅途中將會遇上一連串的難題和障礙，到底他們能否通過這些考驗，去完成任務呢？

## 3位 Side Character 初公開！

繼上次所介紹朱爾智．卡斯基多的角色之後，今次再為大家介紹多三位副角色，他們在遊戲中非常活躍，當中Romero Gigro 和Darion Nicolodi 更是由朱爾智率領的3人組一「卡斯基多興產」的手下，他們主要以非法的手段去偷取別人的財物的壞份子。

### SHANE CARADINE

年齡：17 歲
身高：170cm
體重：55kg

Gallows 的兄弟，心地善良，擁有從夢中預知未來的能力，是未來的神官候選之一。

### ROMERO GIGIO

年齡：31 歲
身高：165cm
體重：57kg

服從卡斯基多的小惡黨，手上的飛刀就是他的武器，經常喜歡胡言亂語。

### DARION NICOLODI

年齡：36 歲
身高：199.9cm
體重：129.9kg

從恐佈巨大的身型來看，都知道他的力量非常強大。雖然他的年齡與卡斯基多的差距十分之大，但是兩人的感情十分要好，十分合拍，而大口徑手槍就是他專用的武器。

## MULTI-OPENING展開

前二作備受好評的Multi-Opening系統，在今集中將會得以繼承，每位主要角色都有自己的序曲，當遊戲交代全員，完成各人的短線故事之後，本編便會正式開始，這樣可以使玩者更能清楚了解各角色的個性和背景。本編開始的故事，講述於深夜上，一列開往大陸的列車，途中在荒野上突然受到由朱爾智率領的3人組一「卡斯基多興產」的襲擊。他們的目的，是想奪取列車上重要的貨物，而偶然乘坐同一事發列車的四位主角，於是便與他們展開對峙。











# 角色的 Action 與 Goods

## ACTION

眾所周知，「WILD ARMS」系列的特色賣點，在於其各種動作和豐富的解謎成份。除了四位主要角色各自的專用Goods外，還有全角色共通的動作，這些通通都是突破迷宮不會缺少、以及最基本的動作，分別有按O掣作衝前的「DASH」、按X再配合十字掣以減慢移動速度，來慎防觸動地面的機關的「慢步」、按O掣推動物件、按R2來改變視點，以及按O再利用上下方向掣來攀登等。

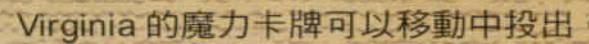




## GOODS

上文提及，四位主要角色都持有各自的專用Goods，如果運用得當這些Goods的話，便會發揮出其效果。玩者應該因應當時的狀況，切換合適的角色，然後將問題解決。Virginia的Goods是放出擁有發火魔力的卡牌，來觸動遠方的開關制或燃點燭台、Clive就利用炸彈炸開牆壁及石頭打開通道、Jet的Goods是利用迴力飛鏢，將遠方的障礙物破壞，而Gallows的Goods則是一隻有冰之精靈之力的公仔，利用它所發射出的冷凍光線將火炎熄滅。





Virginia的魔力卡牌可以移動中投出。



Set好後，炸彈一定時間後便會爆發，而炸彈最大可同時設置8個。

## VIRGINIA MAXWELL

於富裕家庭長大的18歲少女，身手敏捷，攻擊命中和回避能力優越，可是始終她是女性的原故，物理方面極為薄弱，攻擊力非常低。到底這件事件，與她的冒險之旅為何會扯上關係呢？




**Prologue－「哥夫斯多」**

Virginia居住的村，一直都是非常平和，可是有一天，突然被妖魔集團「哥夫斯多」襲擊，它們要求以財產和食糧來交換住民的性命。於是，Virginia的叔父艾斯拿為了保護村民的安全，唯有答應它們；不過，Virginia決意要取回所有東西，便決定單獨一人，手持雙口徑手槍，潛入魔物的棲息地廢屋之中消滅它們。

## JET ENDURO

Jet所使用的武器，是一把連裝式特殊左輪手槍，能夠一下子同時發射出六發子彈，是在四名主要角色之中物理攻擊力最強的一位，不過反面魔力的抵抗力極為低。




**Prologue－「某天衰敗的物件」**

為了尋找傳聞中珍貴寶物「水晶之花」，而進入一個位於荒野上的遺跡之中的Jet，在內裡遇上一名少年，向他說出甚麼「想出」奇怪的說話，不過Jet對他的說話的意味與價值理解不到……

## GALLOWS CARADINE

專門消滅怪物或犯罪者的賞金獵人BOUNTY HUNTER，他的年齡為30歲，是四名主要角色之中年紀最大。



**Prologue－「瘴氣之魔窟」**

受到依賴主的依賴，而來到充滿瘴氣的洞窟擊退魔物……

## CLIVE WINSLET

出身於巴斯卡村落的他，24歲，流有神官的血，性格陽氣奔放，擁有壓倒性的魔法力量，不過魔法的低抗力非常低。



**Prologue－「墮落的聖域」**

信奉嘉羅斯守護神的巴斯卡村落的候補神官Gallows，是一位喜歡追求自由的人。就是這樣原故，他便不理會家人的勸告，而決定離開自己的故鄉。之後，Gallows來到一個聖域上，找尋內裡的秘寶……









# GROW LANSER III
## グローランサーIII The dual darkness

TEXT:AINHO

# 回到昔日的1000年前

**GAME PLAYERS GAME DATA**
機種：PlayStation 2
發行商/製造商：ATLUS
遊戲類型：SLG
發售日期：2001年內
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：未定

「GROW LANSER II」推出不到兩個月，想不到ATLUS便火速宣佈會於今年內推出第三集「GROW LANSER III」。廠商這個決定，是否操之過急呢？暫且不談這個問題。說回遊戲本身，今集系統大致上與上集相同，不過故事並非繼承前作，而是設定於第一集的1000年前。至於人設方面，同樣由漆原智志擔任，角色也會一新，然而今集將會追加一些新要素、道具和特技等。

*Story* 由於太陽發生了異變，照射地球上的太陽減少，以致各國農作物失收，人類的領土減少，國家們為了尋求食糧而發動了戰爭。在沒有受到異變影響的土地「基斯羅利亞（キシロニア）」聯邦中，一名失去了記憶的主角，被聯邦議長的女兒安妮救起，故事就是在這兒開始……

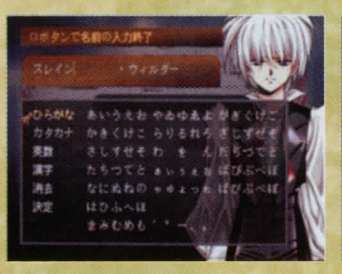






## 世界地圖移動

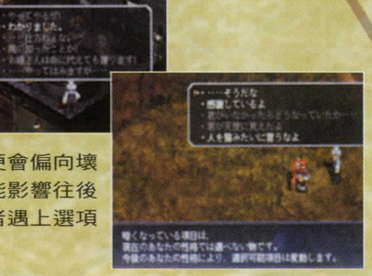
「GROW LANSER III」的遊戲系統，除了繼續保留沿用實時戰鬥RMC系統以外，其他也會採用一些新系統，如世界地圖變成了玩者可以自由移動，可以回到各市鎮或村落上收集情報及購買武具，再不是像「GROW LANSER II」只能依照固定的路線強行移動。同時，由於今集新增了可在地圖上自由移動的關係，所以途中可能會遇上一些非主線隱藏EVENT或戰鬥發生。此外，今集還會加入令迷宮構造隨時改變的自動生成機能。






## 性格分歧系統

今集中，EVENT裡出現的選項決定，是會影響主角的性格改變。就以圖中的EVENT為例，若選擇不救助市民的選項的話，主角的性格便會偏向壞人的方向，這樣便會有可能影響往後的故事劇情變化。故此玩者遇上選項時，便要慎重考慮才行動。



## 町之中的迷你EVENT

遊戲中，主角到各村莊市鎮探訪，除了可作收集情報或購買武具之外，有可能會遇上與主線故事沒有直接關係的迷你EVENT發生，當中說不定可能有迷你遊戲出現，取得不同成績可得到一些獎品，如珍貴的道具，或者威力強勁的隱藏武具等。當然，這些迷你EVENT並非經常出現，玩者需要達成某些條件，或是指定時間下才會出現的。





## REAL TIME MISSION CLEAR

今集的戰鬥系統，將會採用於上集的REAL TIME MISSION CLEAR系統（遊戲中簡稱RMC），即是戰鬥中會採用實時方式進行，且還會隨著EVENT的進行，而隨時改變任務完成或失敗條件。另外，今集的戰鬥中當然不會缺少追加一些新要素，包括可以與同伴合力使出魔法的「COMBINATION」，雙方合力使出的魔法會比普通的威力大大增加，相信可以混合不同種類的魔法，組合出一種新的魔法，令戰鬥的趣味性大大增加！至於其他新增的要素，則有會隨著戰鬥時的行動，而影響角色的成長變化，以及增加精靈石和特技的種類。







## 武器自由組成

今集與上集一樣，武器的改造是戰勝最關鍵的一環。不論是從敵人身上取得，或是從故事中得到的武器，在裝上「精靈石」之後，該武器便有可能擁有特殊的能力。精靈石在遊戲中可謂數量繁多，例如有不同屬性、不同效果等，而且更可組合複數的精靈石於同一武器上，令其武器的威力大大提高。

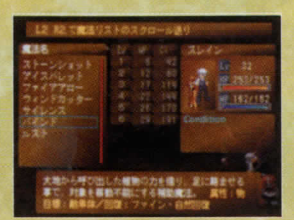
## 精靈石的用途

前文所提及到的精靈石，除了會有不同的效果及特殊能力之外，精靈石本身亦有著不同等級的分別，當玩家將較高等級的精靈石裝備在武器時，該武器的平均能力值便會提高，不過精靈石也不是適合放上每一種的武器，有可能會造成反效果的出現，故此玩家需要不斷作出嘗試，看看有沒有意外的發現。







一名沒有公佈名字的主角，17歲，因一次事件而失去了記憶。女主角安妮在他倒下的地方發現他，並將之救起。從設定所見，他手持著一把RING=WEAPON特殊的武器。



主角

安妮
（アネット）

基斯羅利亞聯邦議長的女兒，17歲，雖然性格內向，但卻有纖細的一面，年幼時不幸痛失了母親。

拉美
（ラミイ）

身高只有20厘米，長有一對蝙蝠翅膀的黑暗妖精，普通人類是見不到她的。至於她為何會出現於人間，現階段仍未清楚。

蒙尼卡
（モニカ）

擁有人類和菲詩利安（フェザリアン）種族血統的混合兒，12歲。由於他受了母親的委託，所以來到人間上找尋下落不明的父親，而展開冒險之旅。

古拉奧
（クライヴ）

突然在主角面前出現的謎之男，25歲。他的一對銳利之目光，隱藏於一副黑色眼鏡內，而他的一舉一動是沒有人知道的。

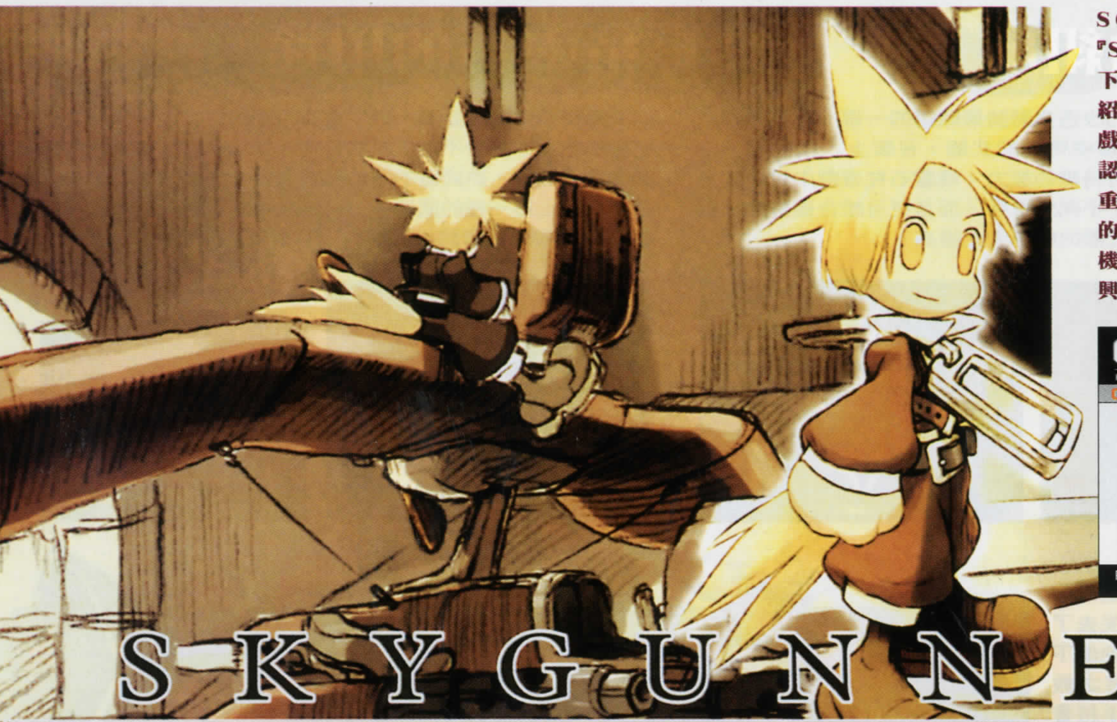


希爾
（ヒューイ）

旅程途中遇上主角的謎之青年，20歲，操關西口音。由於竟然看到黑暗妖精拉美真身，可想而知他並非一般的人。








**SCEI全新3D射擊遊戲『SKYGUNNER』將於本月下旬推出；經過上次的介紹，相信各「射擊迷」對遊戲的故事背景已經有了粗略認識。今次筆者將會為大家重點介紹本作內各遊戲系統的詳細內容，以及主角使用機體的資料介紹；對本作感興趣的您絕對不容錯過！**

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：SCEI
售價：5800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：280KB
發售日：9月27日




PS2/STG

TEXT: KACHUN

# 遊戲系統、機體種類全面介紹！

## 空中冒險旅程新章由此啟動！

『SKYGUNNER』將會以一個空中活動頻繁的超現實舞台為背景；在那裏，一群被稱作「GUNNER」的人，將駕駛著裝置有機關炮的「戰鬥艇」，在空中飛舞以完成客人的委託。遊戲雖然屬於射擊類別，但背後卻有著一個完整而鮮明的故事作串連。在遊戲開始前，玩者需要先挑選所使用的角色，而角色選擇不同，將對遊戲的難易度與及以後各任務的內容有著重大影響。換句話說，選擇角色不同，遊戲內所走的故事路線、使用的機體、敵人的出場次序等都會完全不一樣。




◆晴天碧海，藍天白雲；這就是今次遊戲的舞台！



◆角色選擇將對遊戲難易度及以後各任務內容有著重大影響。



◆畫面描繪細緻，就連掉棄彈匣的情況也能清楚看到。

## 遊戲系統詳細介紹

雖然掛著「STG」的頭銜，但『SKYGUNNER』並非傳統單純的射擊遊戲；除了完整的原創故事以外，遊戲內豐富的動作與及獎金系統〔BONUS SYSTEM〕亦將是本作值得留意的重點所在。此外，視乎角色選擇不同，遊戲內將會有3部「戰鬥艇」可供玩者使用，而所能做到的動作、性能等等亦會因「艇」而異。以下先為大家介紹本作內「戰鬥系統」和「賞金系統」的具體內容。







# 戰鬥系統

## POWER SLIDE



這可說是遊戲內「戰鬥艇」用作緊急迴避用的動作；利用這套系統讓「戰鬥艇」回轉，以閃避敵人的攻擊。基於系統設定的關係，在「POWER SLIDE」過程中來自敵人的攻擊是完全不會打中「戰鬥艇」的，所以這動作最適合於「槍林彈雨」的情況下使用。

## EXTRA ACTION

所謂「EXTRA ACTION」，其實就是遊戲內各「戰鬥艇」獨有的特殊動作。正如前文所述，遊戲內每輛「戰鬥艇」除了一般的飛行及射擊動作以外，亦擁有本身獨有的特殊動作；好像是女主角「FEMME」〔ファム〕專用機「BRANCHE」〔ブランシェ〕在迴轉性能上是最高的，而分別為主角「CIEL」〔シエル〕和「COPAIN」〔コパン〕專用機的「AVENIR」〔アヴニール〕及「CHEVALIER」〔シュバリエ〕在攻擊力方面則較強。






## OPTION WEAPON

「OPTION WEAPON」其實是指設在每艘「戰鬥艇」上的副炮。遊戲內每艘「戰鬥艇」都以機關炮為艇上的基本兵器，而它亦幾乎可以擊倒遊戲內所有敵人；可是，遇著一些裝甲特厚的敵人時，機關炮就頓時變得不太有效了。這時候，玩者就要考慮使用艇上配備的副炮，以達到擊倒對手的目的。以下遊戲內部份「OPTION WEAPON」的例子：

### 十字導彈〔クロスミサイル〕



十字架型的炸彈群，向鎖定敵人施以致命一擊。

### 煙花導彈〔花火ミサイル〕



爆炸時如煙花般牽起巨大爆風的導彈，破壞範圍廣泛。

### 獵犬導彈〔獵犬ミサイル〕



擁有如獵犬般狙擊敵人能力的導彈。

### 南瓜炸彈〔カボチャ爆彈〕




形狀與南瓜相似的投下式炸彈。

# 賞金系統

## HIT BONUS

在同一攻擊之內擊倒一個以上的敵人，便可以得到「HIT BONUS」。其中一種賺取「HIT BONUS」的好方法，是在敵人集密的情況下，使用如「煙花導彈」等作多目標攻擊。

## CHAIN BONUS

所謂「CHAIN BONUS」，其實是在擊倒某一敵人時，爆風連鎖式擊倒四周敵人所得到的獎金。舉個例說，地面有一列炮台，玩者擊中其中一端的炮台，而爆風能夠引發其他附近炮台同時爆炸的話，便可以得到「CHAIN BONUS」。




◆遊戲每版的標題畫面上，將會顯示遊戲內目前的時間。



◆終於到打BOSS的時候了......

# 主角專用戰鬥艇全公開

以下遊戲內三位主角的專用戰鬥艇。每艘戰鬥艇都擁有本身獨有的優點，加上饒富特色的設計造型；選好喜歡的角色和戰鬥艇，準備接受一場又一場的空中大激鬥吧！

遊戲主角「CIEL」專用機；屬歷史最悠久的戰鬥艇，是由「CIEL」的祖父與一班好朋友兼戰鬥艇工作者共同設計而成。同最新型的戰鬥艇比較雖然屬於「阿爺年代」的機體，但由於基本設計出色，在性能方面絕不會較新型戰鬥艇輸蝕。「CIEL」在「GUNNER CAFE」〔ガンナーカフェ〕設有戰鬥艇維修倉，倉內掛有「CIEL」祖父兼恩師的照片作裝飾。

主角「COPAIN」〔コパン〕專用機；是由生產機動兵器「機械兵」、以及開發高戰鬥力戰鬥艇而馳名的「ASSOCIE社」〔アソシエ社〕所生產的名機。特點是攻防兼備，引擎性能優異，飛行速度比一般戰鬥艇高一級。但由於機體重量的增加，在迴轉性能亦受到少許影響。順帶一提，在遊戲剛開始玩者是不能選用「CHEVALIER」的。

遊戲女主角「FEMME」〔ファム〕專用機；是由生產豪華客輪「米露比尤號」〔メルヴィーユ〕生產商「HORLOGER社」〔オルロジェ社〕研發的最新型戰鬥艇。戰鬥艇結合了「HORLOGER社」在機體生產技術上的精髓，無論是穩定性、重量、迴轉性等方面都做得十分出色，就算是女性也能夠輕鬆駕駛。





# 一個聖女傳說開始……

『LA PUCELLE ~光之聖女傳說~』將是個全新創作的SRPG遊戲；內容講述主角「普莉亞」〔プリエ〕與一班同伴，為理想四出降魔伏妖的冒險故事。全個遊戲分為12個單元，在每個單元內玩者需要透過情報搜集、移動、戰鬥去完成遊戲；而系統亦將採用傳統SRPG相同的模式。至於畫面方面，戰鬥場面將會以3D立體描繪，而其他如情報搜集、對話的情節則會以2D畫面顯示。此外，遊戲過程中又會加插大量EVENT，加上眾角色誇張、獨特的表情；您又有無興趣見證一個傳說的誕生？

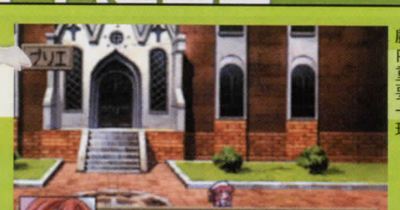
**對於日本一SOFTWARE這間公司，大家可能未必會有甚麼印象；但提到『瑪瑙王國』〔マール王國〕這個名字，有留意RPG遊戲的朋友相信不會感到陌生。今次介紹的PS2遊戲『LA PUCELLE ~光之聖女傳說~』，雖是個全新創作的SRPG作品，但它跟『瑪瑙王國』系列卻有著千絲萬縷的關係。**



GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：日本一SOFTWARE
售價：6800日圓
容量：未定
記憶：未定
發售日：2002年1月

PS2/SRPG




搜集情報絕對是遊戲內重要一環。



作好一切準備，向惡魔挑戰！

### 《光之聖女和黑暗王子傳說》

這是「聖巴普利加王國」
自古流傳下來的傳說.....

『黑暗王子甦醒之時，神聖少女便會出現』

黑暗王子
愛慕墮天使「卡拉米蒂」〔カラミティ〕，亦是人類的叛逆者
他的力量，將可為世界帶來黑暗

有黑暗便會有光明
在那王子甦醒之時，將會有一名少女出現
並拯救整個世界

她就是光之聖女
受到女神「普華托莉奴」的差遣
成為奇跡的代行者

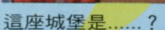
# La Pucelle 光之聖女傳說

 TEXT: KACHUN

## 遊戲故事簡介

遊戲將會以充滿中世紀歐洲風情的虛構國家「聖巴普利加王國」〔聖パプリカ王國〕為背景，該國國民普遍是信仰女神「普華托莉奴」〔ポワトゥリーヌ〕的。從古時開始，該國就流傳著一個叫「光之聖女和黑暗王子」的傳說。在當地被稱作「LA PUCELLE」〔ラ・ピュセル〕的教會組織「聖女會」，正同惡魔和怪物展開戰鬥。主角「普莉亞」是「聖女會」屬下的一名修女；今年春天剛剛從考試中取得驅魔的資格。為人好管閒事兼胡來的她，卻擁有無比的正義感；為了「光之聖女」的目標，便聯同一班同伴展開長期的冒險旅程。



這座城堡是……？




主角「普莉亞」奮戰中！

# 遊戲系統介紹

遊戲將會從主角所屬的「聖女會」展開。主角「普莉亞」會接受來自各方的委託，繼而向各類涉及怪物或惡魔的事件作出調查及挑戰；至這裏遊戲將會以2D對話形式進行。當主角到達事件現場後，地圖便會變成以3D立體方式顯示，亦會隨即進入與怪物、惡魔的戰鬥場面。戰鬥系統暫時知道會採用傳統SRPG形式，讓雙方以「TURN制」進行輪流攻擊；除了主角以外，玩者亦可以指令其他同伴角色，向敵人作包括三人同時攻擊的各種攻擊模式。

至於遊戲的整體構成方面，全個遊戲將會分成12話，每話都以一個獨立單元故事形式編寫而成。至於每話的基本流程方面，首先是接受別人的委託，然後到街上搜集各類有用情報；掌握有力情報後，便要向目的地方向前進；到達事件現場、鎖定目標後，便要與敵人展開戰鬥。此外，在同一個事件下，將可能出現多於一個戰鬥場面，玩者必須將該事件背後的最後老大幹掉後，那話遊戲才算完結。



戰鬥時必懂得靈活運用幾名角色。


戰鬥仍然會以「TURN制」方式進行。



# EVENT無處不在

在各話遊戲內，將會出現形形式式、不同種類的EVENT，這些EVENT都同主線故事有著重要關係。除了發生在街道上的EVENT以外，在戰鬥場面發生前後亦有著各種隱藏房間和EVENT；不觸發這類EVENT雖然不會對遊戲進行產生任何影響，但對於享受遊戲的玩家來說，相信也不會輕易錯過吧！



各類EVENT隨時在遊戲內發生。

# 人物角色性格鮮明

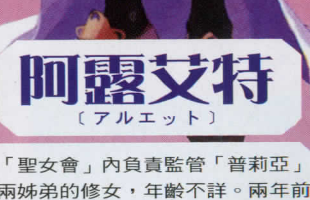
無論是傳統RPG抑或SRPG也好，「人設」〔人物設計〕的好壞將直接影響外間對遊戲整體的評價；憑著日本一SOFTWARE以往在開發RPG遊戲方面的往績和經驗，今次遊戲在這方面的表現相信俾到遊戲迷一定的信心。值得一提，負責本作「人設」工作的，將會是『瑪瑙王國』系列的野村 良治；喜歡『瑪瑙王國』系列的朋友，對於本作相信會有一份額外的親切感。最後為大家介紹一下遊戲內幾位重要角色。

## 普莉亞
〔プリエ〕

16歲，亦是今次遊戲的主角。自小便成為孤兒，至12歲成為「聖女會」的聖歌隊員；今年春，在驅魔考試中合格。為人好管閒事兼胡來，但正義感極強。

## 奇洛圖
〔キュロット〕

12歲，主角「普莉亞」的弟弟。8歲時，在半被逼的情況下跟姊姊一同成為成為「聖女會」聖歌隊員；今年春，亦與姊姊一同在驅魔考試中取得合格。為人優柔寡斷，對「阿露艾特」似乎有傾慕之意。



## 阿露艾特
〔アルエット〕

「聖女會」內負責監管「普莉亞」兩姊弟的修女，年齡不詳。兩年前因一次事故而失憶，得「聖女會」神父之助成為修女。驅魔能力高，但因對信仰過度重視，故俾人不太通情達理的感覺；與衝動的「普莉亞」經常處於對立狀態。

## 高洛華
〔クロワ〕

非教會所屬的自由驅魔者，年齡不詳，與「阿露艾特」一樣曾經失憶；為追查記憶的線索而成為驅魔者。








# THE警察官~新宿24時

TEXT：MARKS

# 與黑幫來個生死決

## 新增射擊玩法

在PS 2版的原創模式是令人注視的要點之一，而除了這裡所介紹的之外，亦準備了移植海外街機版《POLICE 119》的「Another Story」和內容未詳細公開的「Challenge Mode」等等。

### TRAINING MODE

在自己選擇的STAGE和喜好的難易度中自由地遊玩的模式。當中會不斷追加曾經在「MAIN STORY」等等進行過的STAGE。




◆可以徹底磨練特定的STAGE

### Kamikaze Rushed

訓練「MAIN STORY」隱藏於陰暗處的操作要點——步法的模式。在沒有鎗可以使用之際，以步法避開不斷向前衝的敵人來前進就是遊戲的目的。



◆敏捷的動作成了回避的前決條件

### The Balloon

氣球降落地面之前射破的迷你遊戲。當三個特定顏色的氣球連續被射破的時候，畫面同樣顏色的氣球就會同時消失。



◆可以訓練射擊前作出選擇和狙擊兩個要素

描繪正義的警察官與凶狠的暴力組織「極道會」進行激烈鎗戰的射擊遊戲《THE警察官 新宿24時》終於在大受歡迎的時刻決定移植至PS2上，這樣玩者就可以體驗爽快的鎗戰。

## 「警察官」的三大要點

主要模式中，不單系統，而且演出都與己推出的同類型有很大的分別。令人注視的原因有三個要點。

### 1.回避敵方攻擊

遊戲中，會出現以下圖片的箭咀提示。這個提示是表示這個方向有可以隱藏身體的地方存在，而只要隱藏起來，就可以回避敵方的攻擊，而且可以RELOAD子彈。



◆箭咀所指的方向會有可以隱藏的位置

### 2.出現新宿著名場所

每一個STAGE內，會有用實際的新宿著名場所作模型的地方陸續地出現。將新宿忠實地顯現出來，有如再次到達新宿一樣。



◆可在畫面右面深處看到新宿KOMA劇院的廣告板。

### 3.由低做起

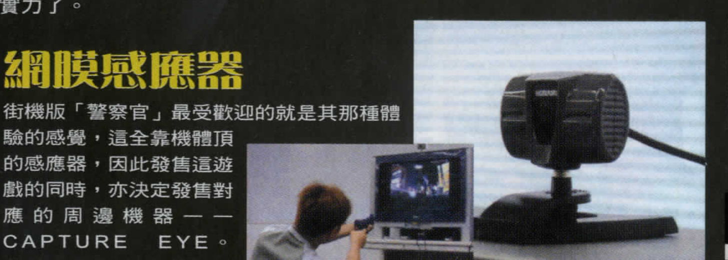
遊戲最初開始的時候，玩者職位只是巡查，透過射擊點數(成績)慢慢提進至巡查長、巡查部長等，而最終能否升上警視總監一職就要看看玩者的實力了。



◆特定的職業會有如「TIME 5 秒 PRESENT」

## 網膜感應器

街機版「警察官」最受歡迎的就是其那種體驗的感覺，這全靠機體頂的感應器，因此發售這遊戲的同時，亦決定發售對應的周邊機器——CAPTURE EYE。CAPTURE EYE是可以感應玩者身體的動作，從而玩者的身體可以作如從陰暗處跳出的實際動作，圖片中物件正是CAPTURE EYE的樣子。



◆需要同時使用CAPTURE EYE和HYPER BLASTER才進行遊戲

### GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發售商：KONAMI
遊戲類型：STG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：未定
發售日：11月15日

## 最先三處事件現場

遊戲最重要的「MAIN STORY」是將街機版完全移植的模式。遊戲中的新宿歌舞田町是個經常有搶劫、傷人、殺人、地下交易等發生的不安全地帶。極力守護這危險地帶治安的警視廳因為無意間得到有關暴力組織「極道會」的秘密資料。於是趁這機會與暴力團進行大規模的鎗戰。




Night Club



劇場前廣場



歌舞田町一番街

# 正義之味方™

# 第一話遊戲內容流程全公開！

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：SCEI
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：430KB
發售日：11 月15 日
PS2/AVG



TEXT: KACHUN

讓您成為維持正義的英雄，並化身成特撮片主角、爭取最高收視的另類冒險遊戲 -『正義之朋友』。上次介紹過有關本作的基本資料，今次續報則會同大家「實地」透視遊戲內第一話的具體遊戲流程；要維護正義、並成為「人氣」特撮片集的主角？今次的介紹您就千萬不可錯過喇！

## 特撮片集流程表

## 登登登登…第一話隆重上映！

正如上次介紹中提過，『正義之朋友』遊戲將會同實際在日本播映中的特撮片集相同，將以30 分鐘作為一集故事的時限。在共為9 集的故事內，每集都會包含有「開場主題曲」、「廣告」、「散場曲」、甚至是「次回預告」等同現實特撮片相同的節目內容。以下是遊戲內第1 話《突然變身！您就是英雄》的遊戲內容流程，看過後大家大底可以了解到今集遊戲的具體進行模式及內容大要。

### 開場主題曲

每話遊戲開始前，大家都可以先聽到片集的開場主題曲。主題曲片段製作手法與現實中特撮片的製作極之相似，在慷慨激昂的音樂背後，配以主角打倒壞人的片段；片段中的主角亦即是玩者設計的英雄，他的名字、造型等都會在片段內出現。



《正義刑事SEIGI MAN》，英雄的名字亦是由玩者親自改的。


幾乎跟現實特撮片的片頭主題曲製作方式沒有兩樣。

### 初頭 EVENT

故事發生在虛構的日本城市「只野市」；原本和平的小市鎮，突然出現了一個叫「基利士」〔ゲネス〕的黑暗組織。剛剛到了「只野市」的主角「水原 光一」，遇到襲擊銀行的「基利士」旗下金融怪人「BIG BANG MONEY」〔ビッグバンマネー〕；只是普通人的「光一」仍會向被欺負的市民伸出援手。



第1 話要對乎的敵人 -- 金融怪人「BIG BANG MONEY」！

### 自由行動

在這段時間，玩者可以在作為遊戲地圖的「只野市」內自由活動，向不同的人打探，以換取各類情報。掌握有力情報後，便可以預測惡黨們犯案的地點，在事發前到達現場。另外，玩者又會在街上碰到一些似乎遇上麻煩的人，如果這時候跟他們對話，便可以向各類MINI GAMES 進行挑戰。成功通過的話，便能提高節目的收視率。



「只野市」內有多達20處可供查訪的地點，而居民數目就多達160 名以上。



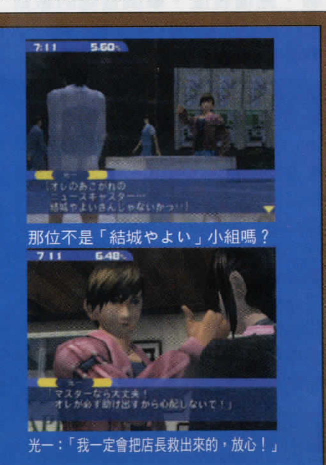
呢位「師奶」似乎有事相救呢.....

### MINI EVENT

在「只野市」探索過後，主角將會返回「喫茶HAPPY」〔喫茶ハッピー〕。之後，「基利士」的戰鬥員突然出現，將店長無原無故擄走了。

### EVENT 1

店長突然被擄去，作為店長女兒的「小夜」感到十分擔心；為了讓「小夜」安心，主角「光一」便應承她會把店長救出。但究竟店長被擄到哪裏去呢？他目前的情況如何？「光一」只有在「只野市」內四出搜查。值得一提，在遊戲主線故事進行的過程中，市內其他地方亦會有不同的EVENT 正在發生，這些非故事主線的EVENT 在本作內稱為「裏EVENT」；而主角在本作內碰到的第一個「裏EVENT」就是見到自傾慕已久的新聞報導女郎「結城やよい」。



那位不是「結城やよい」小組嗎？

光一：「我一定會把店長救出來的，放心！」

### 廣告時段

經過15 分鐘時間，畫面便會出現播放廣告的「EYE CATCH」〔電視片集在播放廣告前後的過場短片〕畫面，之後便會進入廣告時段。

### MINI EVENT 2

畫面一轉，將會見到店長被幾名「基利士」戰鬥員包圍的片段；一定要盡快查出店長的下落！

### EVENT 2

終於找到了店長；與此同時，「光一」得外星人「AJARA」〔アジャラ〕之助，成為真正的「正義之朋友」，而主角亦會立即捲入遊戲第一場戰鬥。戰鬥方式是讓攻擊一方，利用「□制」〔投技〕、「X 制」〔拳〕、「○制」〔腳〕三個鍵，在指定時間內輸入10個攻擊指令；至於防守一方則需於指定時間內，對3 種攻擊進行防禦。


得外星人「AJARA」提供力量，「光一」成為真正的「正義之朋友」！



輸入指令，絕對要眼明手快。

### MINI EVENT 3

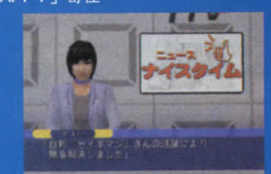
擊倒戰鬥員的「光一」，之後又收到有關「只野銀行」被「怪人BIG BANG MONEY」襲擊的情報；「正義之朋友」又要火速趕往事發現場。

### EVENT 3

抵達現場後，主角需要同現場的警察通力合作，對乎襲擊銀行的惡黨；而主角亦馬上會向「怪人BIG BANG MONEY」作出挑戰。此外，這裏亦會有一個「裏EVENT」，講述主角碰見自己討厭的一男一女；作為「正義之朋友」雖不能視而不見，但現在是維持正義的關鍵時刻，究竟主角將如何抉擇呢？

### LAST EVENT

《第1 話》的最終EVENT，講述主角成功擊倒襲擊銀行的「怪人BIG BANG MONEY」，又得店長之助，暫時到「喫茶HAPPY」寄住。



終於取得HAPPY ENDING！

### 散場曲及次回預告

第1 話故事完結，隨即播放散場音樂；之後又會有「次回預告」，究竟下集主角又會遇到些甚麼敵人呢？

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：KONAMI
遊戲類型：AVG
發售日期：9月27日
售價：6980日圓
容量：DVD ROM
記憶：94Kb
PS2/RPG/對應DUAL SHOCK

# SILENT HILL 2

# 再續解開真實之衝擊



TEXT: AINHO



經過第15期的介紹後，相信大家都對「SILENT HILL 2」這套驚慄恐佈遊戲續篇有一定的認識。今次，將會為大家帶來更多的情報，包括有主角James在初段踏入SILENT HILL 的地方、分歧結局系統，以及新公開三種奇形怪狀的怪物等。如此豐富的內容，閒話少說，現在一一馬上為大家獻上！

## 一發端一

收到3年前亡妻Mary所寫的一封信的James，根據信中的指示，來到一條名叫「SILENT HILL」的小鎮上。James在湖畔的街中，遇上一名叫 Angela 的女性，向他表示這街上發生了異變，整條「SILENT HILL」也被濃霧覆蓋著，而且更有奇怪的生物徘徊……話雖如此，James為了查出信的來源，也只好不顧生命，進入「SILENT HILL」進行調查。

## 分歧結局系統

本作中，將會與上集同樣採用分歧結局系統，主角 James 不同的行動會影響到故事的結局，影響到的地方可能包括有故事上EVENT 的分歧、所取得的道具，如前作中登場的隱藏武器，又或者是根據玩者完成遊戲的記錄，如總步行數、總傷害度，擊倒怪物的數目等。至於真正具體的詳細內容，相信要到遊戲正式推出後，才一一解開。

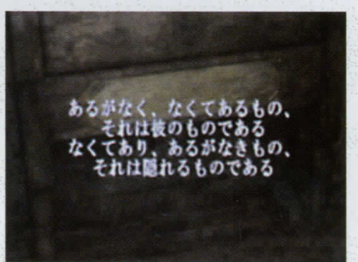





## 難易度

「SILENT HILL」的特色賣點之處，在於其吸引的故事，以及遊戲中各種動作與豐富的解謎成份。今集中，除了繼續保留上述的優點外，遊戲更會設有多種難度供玩家選擇，動作部份分為4階段，解迷部份則分做3階段。如附圖中所見，這就是NORMAL 和HARD 的分別，解迷的內容會有所變化，後者會較為難以理解，對於最喜歡挑戰自己的玩家會較為適合。



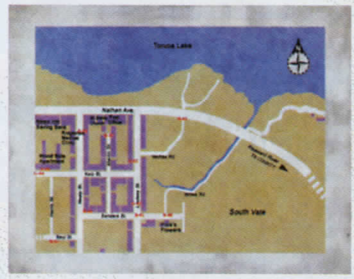

## 住宅

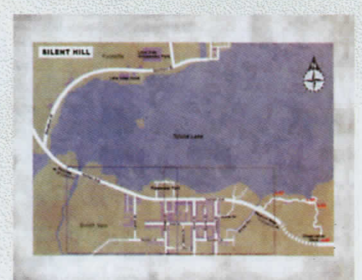
James 來到 SILENT HILL 最初踏入的地方—Wood Side Apartment，住宅側面設有一個大型游泳池，可是這裡經已成為一片廢墟，而且更有一大批怪物徘徊……



## SILENT HILL 全體地圖

由於SILENT HILL的環境非常陰森黑暗的關係，在沒有任何光線、伸手不見五指的環境下，地圖的使用便會顯得非常重要。今次廠商公開了SILENT HILL東面和西面兩張的全體地圖，從中可見SILENT HILL位於Toruca Lake湖的岸邊上，然而這裡就是James 和Mary在數年前新婚旅行的地方。




## 病院



充滿著很濃烈不尋常氣味的病院，當中將會遇上躺在床上的Maria。

## 劇場

Maria 工作的地方，到底她帶James 來到這裡有何目的呢？



## 保齡球場

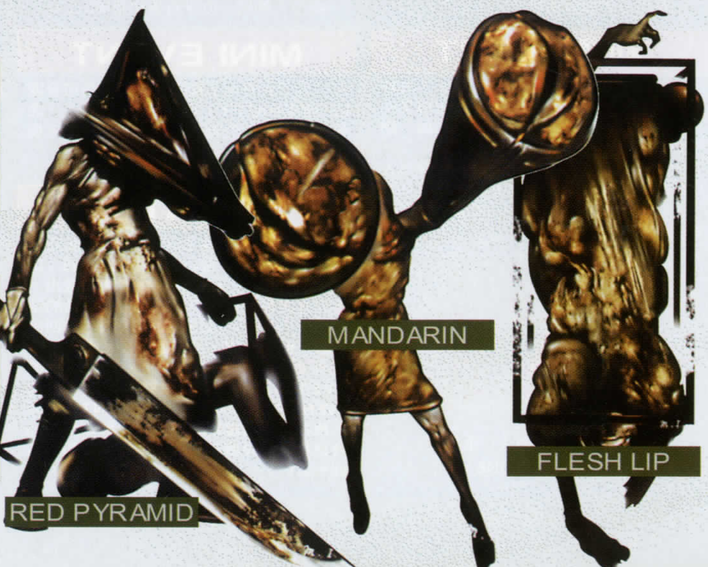


ILENT HILL唯一的娛樂場所，當中竟看到有一名男子坐下。

## 歷史資料館

建於SILENT HILL中的一座歷史資料館，相信在這裡可以找到有關這町受到異變的真相。








不知大家記不記得，SCE曾經推出一款全新的RPG遊戲「Legaia」，憑著當時遊戲的獨特戰鬥系統，以及豐富感人的故事，成為了SCE的RPG代表作之一。事隔三年後，其續篇「Legaia Duel Saga」即將於PlayStation 2上推出。前作大受歡迎的Tactical Arts System戰鬥系統，今集中除了繼承此系統外，更得以有所進化，而上集角色所使用的召喚獸，於今集中將會演變成ORIJIN。

GAME PLAYERS GAME DATA

| | |
|---|---|
| 機種 | PlayStation 2 |
| 發行商／製造商 | SCE |
| 遊戲類型 | RPG |
| 發售日期 | 11月 |
| 售價 | 580日圓 |
| 容量 | DVD ROM |
| 記憶 | 未定 |



## 世界將被黑暗所侵蝕

# Legaia Duel Saga

## Story





今集故事的舞台，將會是一個未知的異世界。這個世界，正陷入著被「黑暗」與「侵蝕」現象影響的危機，太陽被侵蝕的太陽覆蓋著，放出黑暗的邪氣，令到整個世界也漆黑一片，然而這種邪氣更使到怪物甦醒起來，整個世界都天變地異，已再不見昔日自然的世界……附於身體內的ORIJIN仍未覺醒之主角蘭古，為了制止世界的危機，決定與朋友一起展開其冒險之旅。

## Variable Arts System

前作獲得很高評價的Tactical Arts System (TAS)戰鬥系統，今集中將會得以進化，並改名為Variable Arts System。這個系統，基本上與上集分別不大，同樣是輸入上下左右方向，來組合出各種多姿多采強勁的必殺技，而今集更會追加一些新的攻擊技，例如兩位角色一同對付一名敵人的連續攻擊技，威力會比普通的Arts攻擊大大增強。




## ORIJIN



今集中所使用的新系統ORIJIN，將會對遊戲中的世界觀和遊戲系統有莫大的影響。ORIJIN是一種由於自然界的物質所組成，其形態與召喚獸十分相似，它們會寄宿在一些擁有MISSTICK的人體內，與主人擁有同一種意志，在遊戲中能夠幫助玩者解開版圖上的謎題及戰鬥，而主角蘭古便是其中一位擁有MISSTICK的人。







## Character

### 詩露(シャロン)

身高：177cm
體重：53kg
年齡：20
為了追求寶物，而展開旅程的謎之魅惑女性，擁有很強的意志，經常賣弄自己的名字，但其實她性格單純。



### 瑪雅(マヤ)

身高：150cm
體重：43kg
年齡：14
一名失去說話能力，於一條叫悠郎（ユノ）村落出生的少女，幼年時已經擁有能操縱魔法的力量。雖然她膽小自閉，但她好奇心旺盛。至於她為何離開自己的村而展開旅程，則現時不明。瑪雅的ORIJIN，是一隻擁有生命之力的莉華斯(リヴアス)，可將一些沒有生氣的生物回復生氣。



### 蘭古(ラング)

身高：170cm
體重：64kg
年齡：17
於荒野上一條叫郎魯（ノール）村居住的青年，性格率直，左胸刻有一個不思議印記，為了守護自己的故鄉，而加入了自衛團一列。劍技技術一流。至於蘭古的ORIJIN，是一隻火屬性的加利亞(ガレア)，擁有倒壓倒性的攻擊力，能夠使出令物質完全粉碎的破壞之力去救助主人。



TEXT: AINHO







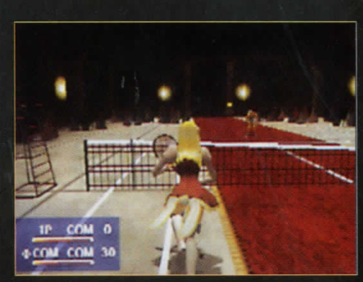
# 以愛之力量來擊退對手

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：D3 PUBLISHER
遊戲類型：SPT
發售日期：2001 年11 月22 日
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：70Kb

以推出廉價遊戲而聞名的D3 PUBLISHER，最近公佈一款全新網球遊戲，名為「LOVE SMASH」，是繼「LOVE SONGS」後，第二款非廉價的作品。本作會以全多邊型來表達，遊戲中的選手全都是型男索女，當中包括有於戀愛遊戲「LOVE SONGS」中登場的雙葉理保，而且每位選手都擁有各自的必殺技，將對手徹底擊敗。

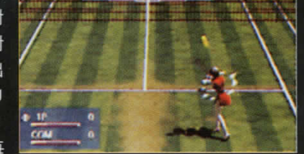
## 賽事結果會影響全世



戲中，每位選手都背負著祖國的重任，參加數年才舉辦一次的世界網球公開賽。遊戲中登場的選手，全屬各國國家中擁有最高運動能力的代表選手，只要那一位在大會中勝出，該選手代表的國家便會得到繁榮和榮譽。在這場激烈的賽事中，到底最後那一位會脫穎而出呢？

## 單打與混合雙打

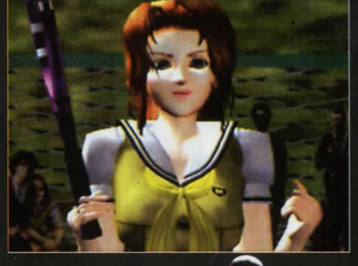






遊戲模式方面，現時只公佈了Tournment錦標賽和Exhibition博覽會這兩種模式。Exhibition是普通對戰模式，玩者可選擇以一對一，或是混合雙打進行對戰，最大可四人一同遊玩，而玩者可選擇同一角色出賽，換言之可選擇同一組來對戰。如果是一人對CPU的對戰時，可按L1掣來改變視點，而球擊落的位置，是會因應玩者按著手掣的不同方向而起變化。至於每位角色都擁有各自華麗的必殺技，只要畫面左下方的能源棒儲滿後便可發出。

## 非一般的八位選手



本集中登場的角色，雖然並非甚麼現實知名的球手，全都純屬虛構遊戲的角色，不過他們都是一班型男索女的選手，其中更有同廠於早前推出的戀愛遊戲「LOVE SONGS」中登場的女角一雙葉理保，她是遊戲中最受歡迎的一位，身材方面當然不用多說。另外，這個遊戲最大賣點之一，就是隨著完成遊戲的次數，各角色便會有隱藏服飾出現，其中有女性所穿著的水手服及泳衣裝，吸引力絕對倍增！




**武田輝**
運動神經萬能的高校生，在學校中經常樂於助人。日本代表。



**ジャック・K・マンリン**
擁有爆裂擊球的天才網球運動員。意大利代表。



**雙葉理保**
擁有身材豐滿的新進偶像派歌手，打網球身手一流。日本代表。



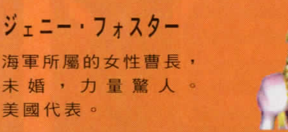

**吳美齡**
雜技團的團員，速度驚人。中國代表。



**シャルル・レノ**
他是一名模特兒，因朋友有事而代他出場。法國代表。



**レフトフック・スミス**
性格幽默，值得信賴的人。美國代表。



**ジェニー・フォスター**
海軍所屬的女性曹長，未婚，力量驚人。美國代表。

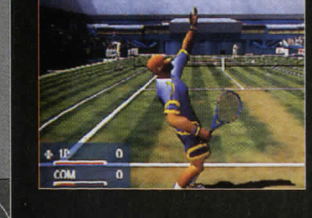


**ツエツィーリア・ロートリンゲン**
某名門貴族的息女，接受過英才教育。德國代表。



水手服裝的理保，穿上迷你短裙，魅力不足！

性感泳衣裝！比賽中可看到女性的胸部會搖動！





TEXT: AINHO

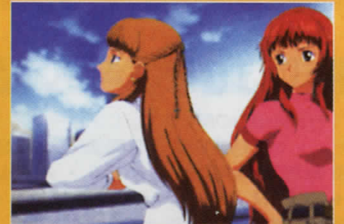



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發行商 / 製造商：SUNRISE INTERACTIVE
遊戲類型：RPG
發售日期：2001 年 11 月 22 日
售價：7800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
1-2P/ 對應 DUAL SHOCK 2

歷代SUNRISE作品聚首一堂，合演一場史無前例激烈的戰鬥之新型對戰RPG遊戲「SUNRISE 英雄譚」，繼首先於DC上推出，及後在PS 2推出另一版本後，現在將會同樣於PS2上推出其最新續篇。前作完成度已經相當高的戰鬥系統，來到今次的第2集上，將會再加以強化，並會引入一些新要素。至於今集登場的作品，除了保留上集的陣容之外，還會加入部份的新作品，暫時已公佈的包括有「機動戰士Z GUNDAM」、「機動武鬥傳G GUNDAM」、「BRAINPOWERD」以及「魔神英雄傳」。





## SUNRISE HEROIC STORY 2

故事同樣發生在被濃厚雲海覆蓋著的惑星Sunrise。原本人們在各大陸上過著非常和平的生活，可是有人開發出想超越雲海的新技術，使到惑星全域的戰事一觸即發，而各大陸英雄因此要取回和平。事隔數個月後，惑星Sunrise本來可以回復和平，怎知在古拉迪亞大陸上曾被消滅的武裝勢力「嘉美斯．奧古斯」復活，並且誘拐主角KANJI的戀人RUN。於是，KANJI便立即出發去拯救RUN回來，而故事就是在這兒展開……

## 不同戰鬥的演繹

猶記得上集的戰鬥表達方式，通常都採用華麗的CG去演出，壓迫力十足，而來到今集中，將會加入動畫。遊戲中出場的特撮英雄人物，如勇者王GAOGAIGAR的主角獅子王凱，為免令他失去原作的風格，所以於戰鬥時，將會採用動畫加FULL VOICE來演出，而機械人則會沿用CG來演出。





## Forward 與 back

今集在戰鬥地圖上配置機體的空間，將會劃分成6格X2列的SIZE，換言之不論自軍抑或敵軍都會分成前後列，雙方都要於各自的SIZE上配置己方的部隊出擊作戰，而有玩過上集的玩家都知道，每部機體所占用的格位也會不同，體積越大的機體，所佔用的格位便會越大，而遊戲中的前列會稱呼為「Forward」，後列則稱為「Back」，前列的機體是可以參與戰鬥去攻擊敵人，後列則主要是護衛母艦或作間接攻擊之用途。

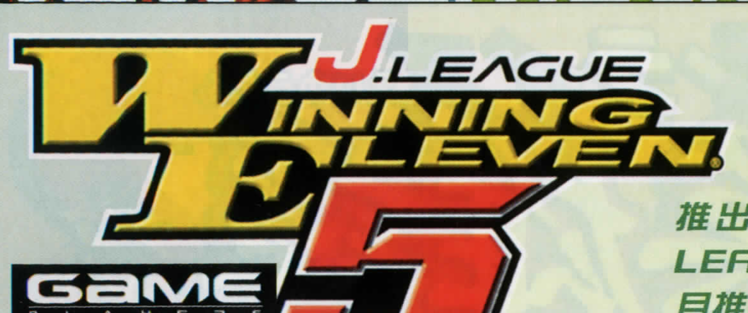
## 機體的連擊、合體與變形





遊戲中登場的機體，主要有AT(攻擊力)、DF(守備力)和HP(耐久力)三種基本能力，然而一些特定的機體，將會有「連擊」、「合體」和「變形」的特殊能力，可以發出強力的攻擊。「連擊」是與複數不同能力的機體作出同時的攻擊，例如絕對無敵的劍王、鳳王、獸王三機一起連擊，然後發動出強力的攻擊，而「合體」就是由複數小型的機體合體出一個巨大型態的機體，如果有玩過「機械人大戰」系列一定會知道這是甚麼，如劍王、鳳王、獸王合體而成的雷神王，玩者可因應當時的戰鬥狀況，而去決定是否作出合體或分離的必要。至於「變形」的用途，則可使用變型後才會有的攻擊武器，而可變型的機體就例如可變身成飛行型態的Z GUNDAM。不過要注意一點，「連擊」和「合體」機體的攻擊所消費的EN會非常多，所以玩者要珍惜使用。





可能是有史以來最成功的足球遊戲－－『WINNING ELEVEN』（WE），系列最新作『J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5』將於10月下旬在PS2上推出。除了主題從世界舞台返回日本J.LEAGUE職業聯賽以外，本作究竟同今年3月推出的『WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5』（WE5）有甚麼分別呢？

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：KONAMI
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：183KB
發售日：10月25日
PS2/SPT

TEXT: KACHUN

# 返來囉、J.LEAGUE返來囉……！



◆小倉 隆史要起腳了……

繼『WE5』後，同系列的J.LEAGUE主題新作－－『J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5』即將於PS2推出；究竟今集遊戲的特色何在？同前作一樣，在今集遊戲內出現的，全是現實中日本J.LEAGUE聯賽內的真實球會，陣內球員都會以真實名字在本作內繼續登場〔註：由於遊戲所採用的是2001年J.LEAGUE首階段聯賽開幕時的資料，所以多名已經到國外「搵食」的日本球星，包括小野 伸二、稻本 潤一、高原 直泰等都會在今集遊戲內出現〕。此外，本作將採用J.LEAGUE官方認可的數據資料，各球員以至球隊的各項能力，都會如實在遊戲內反映出來。至於『WE5』內逼真而流暢的畫面、仿如現實球賽般的現場評述，自然會在本作內繼續登場喇；而今集又會新增多項全新元素，令遊戲更臻完美。面對這個「超強化」的『WE』新作，喜歡足球GAME的您又豈能錯過？

# 新增、強化元素全公開！

「咁呢集究竟有咩新增元素呀？」相信這是各『WE』迷最關心的問題，亦是決定是否購買今集遊戲的重要考慮因素。「唔使心急」，以下筆者將為大家一一介紹：

## 超強化動作及畫面

在今集遊戲內，球員們的動作數量將會是『WE5』的1.5倍；換言之，無論是盤球、控球、抑或射球，遊戲都會比前作做得更細緻。此外，通過髮型、髮色、鬍子等不同部件的組合，現實中超過700名J.LEAGUE選手的容貌將會被完全重現。



◆球員動作更多，真實感自然更高啦！

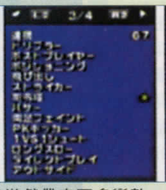
## 能力系統全面革新

以往『WE』系列內反映球員各項能力值的「20級」系統將被放棄，取而代之的將會是一個分「99級」的能力系統；另外，「射門」〔シュート〕、「短傳」〔ショートパス〕、「長傳」〔ロングパス〕、「盤球」〔ドリブル〕等項目都會被細分成「準確度」〔精度〕和「速度」〔スピード〕兩項；球員們各項能力值被劃分得更仔細，自然更能真實反映球員與球員之間的能力差異。

除此以外，今集又會新增多個項目；一般能力方面，將會增加「連攜」一項，以反映該球員同隊友之間的合作能力；至於特殊能力方面，又會增加「兩足FIENT」〔兩足フェイント〕和「OUTSIDE」〔アウトサイド〕兩個項目，反映個別球員雙腳都能做出假動作及擲界外球的「異能」。









◆球員能力系統上的改動，將會為新一集遊戲帶來更多變數。

## 陣式自由度大大提升

「FORMATION EDIT」〔フォーメーションエディット〕功能將會被全面強化，玩者將可更自由地設定球隊陣式；此外，又可以中場「CH」、「DH」位置的球員設定為中堅，令編配球隊陣式選擇時更加靈活方便。



◆編輯球員位置更形自由。

## 加入HIGHLIGHT、讓您重溫精彩一刻

每場比賽開始前，將會加入介紹球隊出賽陣容的環節；而在上、下半場完結後，又會加入一個精華時段，讓玩者重溫之前比賽的精彩傳球及射門鏡頭。



◆睇睇出場陣容先……



◆SHOOT……！

## 要成為球場明燈？睇「SIMULATION MODE」啦！

除了上述各項以外，今集又會新增一個叫「SIMULATION MODE」的全新模式；模式會根據過去各支J.LEAGUE球隊以往的成績數據，為玩者預測各場J.LEAGUE聯賽的戰果。不論是看賽事精華，抑或繼續欣賞全場比賽，都可以由玩者隨意選擇。此外，在開賽開始前或途中，玩者都可以向球隊發出各種戰術及換人指示。

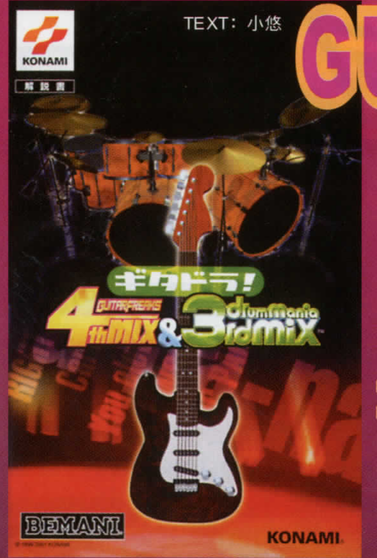


◆戰果如何，遊戲會為您作出科學性的預測。

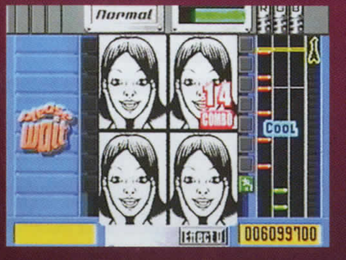
TEXT：小悠

# GUITAR FREAK 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX

## 回家中夾BAND去吧！




期待已久的《GUITAR FREAK 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX》終於在家用版推出了！今次這個音樂遊戲家用版新作，是KONAMI 第二次把兩隻不同的音樂模擬遊戲合拼推出，這個組合的首要原因是為了結他和鼓的合併遊戲模式SESSION PLAY，原本GUITER FREAK是在PS推出的音樂遊戲來，為了在PS2推出的DRUM MANIA便一同移殖到PS2了。在另一個原因是GUITER FREAK系列在PS上的成績一般，相信和街機受熱烈歡迎的鼓機合併推出反應會很不錯。現在便來為大家介紹遊戲的內容吧！






## 家用版特典之一・對應YAMAHA DTX系列

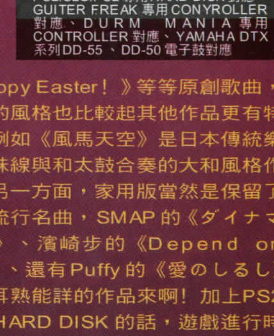


DURM MANIA可以對應真正的YAMAHA電子鼓這個消息其實已經傳了很久，因為街機的鼓機配件是由YAMAHA電子鼓來改造開發。今次的家用版新作推出的同時，YAMAHA也相應地推出了一SET電子鼓是對應PS2的，便是DTX系列了。DTX系列是一SET真正的電子鼓，除了用作PS2遊戲對應之外，它是和真正的樂器沒有分別。當然，一套真正的鼓價值不菲了，所以大家是為了玩鼓機而買一SET的話便有多少浪費。而DTX系列之中是有兩套鼓首先對應DRUM MANIA，分別是DD-55和DD-50，其中DD-55是一SET迷你電子鼓來。這個消息相信對打鼓機愛好者的喜訊來，也是一個機會學打真鼓吧！



## 家用版特典之二・原創歌曲

這可以說是KONAMI音樂遊戲的家用版傳統之一，每一套家用版也是收錄了獨有的歌曲作品，是街機版玩不到的，這一輯也不會例外，於全個遊戲的41首歌曲之中有《風馬天空》、《SESSION X'mas》和《Happy Easter！》等等原創歌曲，這也是吸引街機玩者的地方來。原創歌曲的風格也比較起其他作品更有特色，例如《風馬天空》是日本傳統樂器三味線與和太鼓合奏的大和風格作品。另一方面，家用版當然是保留了許多流行名曲，SMAP的《ダイナマイト》、濱崎步的《Depend on You》、還有Puffy的《愛のしるし》也是耳熟能詳的作品來啊！加上PS2專用HARD DISK的話，遊戲進行時的LOAD碟時間會快一倍。



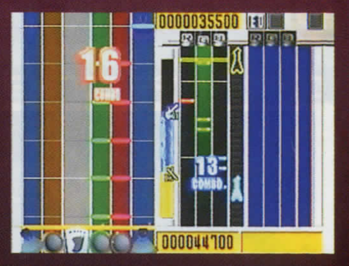
GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：KONAMI
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：100KB
發售日：發售中

PS2/SLG/PS2專用HARD DISK對應、GUITER FREAK專用CONYROLLER對應、DRUM MANIA專用CONTROLLER對應、YAMAHA DTX系列DD-55、DD-50電子鼓對應





## 家用版特典之三・ENDLESS




除了結他和鼓的SESSION PLAY是遊戲的賣點之外，ENDLESS模式可以說是家用版最為突出的地方。ENDLESS顧名思義是不會停的了，玩者在這個遊戲模式之中可以不斷的進行演奏，直至玩者的評價BAR用完GAME OVER，或是玩者完成41首歌曲為止。

這遊戲模式是可以結他單/雙人進行、鼓單人進行或一鼓雙結他來進行遊戲的！喜歡夾BAND的朋友絕對不容錯過了。








# WAVERACE BLUESTORM

**GAME PLAYERS GAME DATA**

發售商：任天堂
售價：6800日圓
容量：8CM光碟
記憶：12 BLOCK
發售日：發售中〔9月14日〕
GC/SPT

**與任天堂全新主機GAMECUBE同日推出的三款遊戲其中之一--『WAVERACE BLUESTORM』；除了這重意義以外，它亦是當年N64時代『WAVERACE 64』系列的最新作。往事不堪提；究竟今次的『WAVERACE BLUESTORM』，能否為GAMECUBE帶來成功？**

## 基本操作介紹

本作使用到的操作鍵其實並不多，但絕對是易學難精，大家可以先認清下列的基本操作鍵，然後通過不足練習，成為真正的「衝浪」高手！

| 操作鍵 | 功能 |
|---|---|
| CONTROL STICK | 控制方向 |
| A制 | 加速 |
| B制 | 組合花式動作 |
| L TRIGGER | 挨身向左 |
| R TRIGGER | 挨身向右 |
| Z制 | TURBO |

## 遊戲模式一覽

本作在遊戲模式方面，大底同一般的賽車遊戲沒有太大分別；新意略嫌欠奉，但總算是做到合格水準、「人有我有」。以下是遊戲內含的各項遊戲模式介紹。

### CHAMPIONSHIP



成功過版後，遊戲的難度將會不斷提高



與另外7名選手，展開龍爭虎鬥！

讓玩者與電腦合共8名參賽者，進行分站式的水上電單車競賽。成功過版後，遊戲在難易度方面將會不斷提升，而賽道亦會有所增加。此外，即使是同一條賽道，所行路線、障害物位置、海浪高度等都會有所變化。

### TIME ATTACK



面對唯一的敵人--時間。



面前的就是遊戲的「鬼車」--模型直升機。

讓玩者獨自一人，在不同賽道，創造個人的最佳時間。與一般賽車遊戲相同，模式內將設有「GHOST CAR」系統，但這裏的「GHOST CAR」將會以一架遙控模型直升機來代表。

### SCORE ATTACK




以一圈為限，讓玩者挑戰賽道上取得的最佳分數。分數將會以繞過賽道上圈圈的多寡、花式的數目和難度、以及玩者在遊戲內的速度而定。

穿過圈圈，爭取分數。

### 對戰 PLAY

分為「RACE對戰」和「SCORE ATTACK對戰」兩種，讓2至4名玩者以「速度」、「分數」決一高下。

### FREE RUN



屬於自由行走模式，讓玩者在沒有「RETIRE」、時限等條件限制下，在不同的賽道自由飛馳。

自由自在任縱橫！



模式選擇畫面。

### TRAINING



「???」內的相信是特殊花式。

為玩者介紹遊戲基本操作方法，及提供花式練習的訓練模式。模式內分為「BEGINNER」及「MASTER」兩種，每種設有適合不同難度的課題供玩者選擇。

## 不容小覷的水上電單車遊戲！

遊戲開始時，玩者需要先從8位選手內選擇其中一人，在共6個的比賽場地中，進行速度與膽色的較量。基本操作方式與以往同類型遊戲沒有太大分別，但在速度比拼之餘，卻加入了大量的花式動作，以增強遊戲的趣味性。

此外，跟同類型賽車或賽艇遊戲比較，本作在操作方面其實是相對困難的；困難的原因並不是操作系統出了問題，而是遊戲在操作方面實在是做得太真實喇！除了個人的操作技巧以外，遊戲內各項客觀因素，包括海浪的高低、天氣的轉變、水面的情況等等，都會對玩者在比賽中的表現有著直接影響。所以，玩這遊戲前大家最好先作好心理準備，千萬不要以為它只是個給小孩玩的賽車遊戲啊！



8個各具個性的角色。

## 絕妙的畫面、富真實的系統

單就遊戲畫面而論，本作絕對是同類型作品中最好的一個。角色、水上電單車的動作流暢細緻自然不在話下，而賽道四周的環境、水面水底的情況、水面的倒影、天氣的變化等等，都將可帶給玩者有如置身現場般的震撼感。開發人員在本作畫面上所花的心思和努力，絕對是不難察覺得到。

此外，系統為遊戲所帶來的真實感，亦是同類賽艇或水上電單車遊戲難以比擬的。水面表現出來的張力，令玩者有如真的置身其中；波浪的高低、天氣的變化、以至水面上各式各樣的障礙物等，都會直接影響玩者表現。換句話說，玩者必須懂得視乎遊戲內水面以至天氣的特殊情況，作出最適當的操作，才能在本作內有出色的演出。



極具壓逼力的畫面！

## 花式種類多樣化

最後，本作其中一項特色，就是在你追我趕、爭分逐秒之餘，可以讓玩者加入各種足叫人看得目定口呆的花式動作。以下為大家送上遊戲內部份花式動作的使用「招表」，要成為賽艇場上「超級巨星」？以下的幾招您就絕對不能不懂喇！

**跳躍中花式**

| 名稱 | 指令〔跳躍時按〕 |
|---|---|
| AIR CONTROL | 上→下 |
| SHORT SUBMARINE | L制+R制 |
| LONG SUBMARINE | 下→上 |
| RIGHT TWIST | 左→右 |
| LEFT TWIST | 右→左 |
| BACK FLIP | 上→下 |
| SUPERMAN | B制/上→下 |
| RIGHT CAN CAN | B制/右→左 |
| LEFT CAN CAN | B制/左→右 |
| NAKKU NAKKU | B制/由上起順時針一圈 |
| HEEL CLIPPER | B制/由上起逆時針一圈 |

**行走中花式**

| 名稱 | 指令 |
|---|---|
| HAND STUNT | 下→上 |
| STANDING | 由上起逆時針一圈→上 |
| BACKWARD | 由上起順時針一圈→下 |
| BULLET | B制/下→上 |
| FLIP SUB | B制/由上起順時針一圈→下 |
| COWBOY | B制/由上起逆時針一圈→上 |



這招就是「COWBOY」






使出「HAND STUNT」的連續鏡頭，IT'S COOL！








| GAME PLAYERS GAME DATA |
|---|
| 發售商：SEGA |
| 售價：5800日圓 |
| 容量：8CM光碟 |
| 記憶：3BLOCK以上 |
| 發售日：發售中〔9月14日〕 |
| GC/PUZ |

由AMUSEMENT VISION開發、SEGA為**GAMECUBE提供的首個作品—『SUPER MONKEY BALL』**。老實說，在未玩過本作時，筆者對遊戲的趣味和耐玩性的確有所保留，畢竟都只是個**街機移植遊戲**而已；但經過**試玩後**，遊戲絕對俾到筆者**喜出望外、甚至可說是「驚為天人」的感覺**！想要一個**操作簡單，但趣味性強，兼且適合成班人一齊玩的「好遊戲」**？『SUPER MONKEY BALL』將會是個不錯的選擇，**嘰嘰**...〔猴子語〕！

# SUPER M

TEXT: KACHUN (C) AMUSEMENT VISION, LTD. / SEGA CORPORATION, 2001

## 非一般移植版遊戲...嘰嘰！

GC版『SUPER MONKEY BALL』內的主遊戲內容，其實是移植自業務用遊戲『MONKEY BALL』的；可是，如果您把本作視為一般家用移植版遊戲您便大錯特錯了。不錯，在本作內大家可以找到與業務版『MONKEY BALL』相同的遊戲；但與此同時，遊戲卻收錄了多個原作所無的「過癮」PARTY GAME和MINI GAME，加上模式、選項功能方面的增加，令遊戲在耐玩性和趣味性方面也大大提升。其他小節方面，包括有4隻造型可愛的「馬騮仔」主角、艷麗的畫面、輕快的音樂；無論是單人遊戲，抑或同大伙兒一起玩也同樣合適。遊戲雖然簡單，但作為一個「好GAME」所必備的特質，包括遊戲性、趣味性、絕佳的畫面音效等等，本作都一一具備。




▲唷，快要掉下去喇！

對於這個「簡單遊戲」，您又有沒有興趣一試呢？




成功過關，GOAL！




遊戲內四位可愛主角。

## 玩到您「掉PAD」的主遊戲...嘰嘰！

在「MAIN GAME」模式內，大家將可玩到與業務用『MONKEY BALL』相同的遊戲，而這亦是今次GC版『SUPER MONKEY BALL』的主遊戲。選擇角色後，玩者可以向初、中、高三級，共90版〔初、中、高級分別有10、30、及50關〕遊戲進行挑戰。遊戲方法非常簡單，玩者要透過轉變不同形狀地板〔FLOOR〕的斜度，控制包著「馬騮仔」光球的移動，直至衝過終點〔GOAL〕為止；不要小覷這「簡單任務」啊，期間如果不慎掉出地板，又或者超過時限便算失敗。在每關的地板上，都散佈有主角喜歡的香蕉，吃夠100隻便可以獲得「1UP」獎勵；而使用模式內的「NORMAL MODE」亦可以累積「PLAY POINT」〔プレイポイント〕，以打開「MINI GAME」模式內不能一開始便玩到的3款小遊戲。以下為各位介紹「MAIN GAME」模式下的3種遊戲方式和操作方法。




每局遊戲完結後，都會顯示該局遊戲取得的PLAY POINT數和累積數目




時間無多，要加快腳步。

### NORMAL MODE

與業務用『MONKEY BALL』相同的遊戲；此外，又可以用一個手制、供最多4名玩者進行輪流遊戲使用。

### COMPETITION MODE

利用分割畫面，讓兩至4名玩者進行競賽遊戲〔當然要有相應數目的手制才行啦〕。

### PRACTICE MODE

在「NORMAL MODE」內玩過的版次，都可以在這裏作無限次練習。




隨意選擇想練習的版次




在PRACTICE MODE內死掉，又如何？

### [ 操作一覽表 ]

| | |
|---|---|
| CONTROL STICK | 角色移動〔控制地板斜度〕 |
| A制 | 放大地圖顯示〔只供「NORMAL」及「PRACTICE MODE」使用〕 |
| START | 暫停畫面顯示 |

# 馬騮仔女開PARTY喇...嘰嘰！

正如剛才所講，GC版『SUPER MONKEY BALL』之一大特點，是除備有主遊戲之外，亦同時載有多個可供最多4名玩者使用的多人遊戲。在「PARTY GAME」模式內，就包含了「MONKEY RACE」、「MONKEY FIGHT」、和「MONKEY TARGET」3種適合大伙兒一起玩的有趣遊戲。講多無謂，遊戲有幾好玩？睇睇以下的介紹啦！

## MONKEY RACE

供1至4名玩者，進行類似賽車遊戲的速度比併。比賽方式分為「ONE COURSE RACE」、「GRAND PRIX」、和「TIME ATTACK」3種，並設有多條賽道及多款道具供玩者選用。




就連賽道也可以讓玩者隨意選擇。



得到蕉皮，可以跳人喇！

[ 道具一覽表 ]

| | | |
|---|---|---|
| | SPEED STAR | 作短時間加速 |
| | 蕉皮 | 遺下蕉皮跣對手 |
| | BOWLING BOMBER | 投放炸彈 |
| | POLYGON BALL | 將包著對手的光球變成多邊形球體 |
| | ICE CUBE | 將對手冰封 |

※取得道具後，按A制即可使用

MONKEY BALL

## MONKEY RACE

供1至4名玩者，進行類似賽車遊戲的速度比併。比賽方式分為「ONE COURSE RACE」、「GRAND PRIX」、和「TIME ATTACK」3種，並設有多條賽道及多款道具供玩者選用。

[ 道具一覽表 ]

| | | |
|---|---|---|
| LONG | LONG PUNCH | 讓拳套觸及距離增長 |
| BIG | BIG PUNCH | 加大拳套SIZE，增加命中機會 |
| | 龍捲PUNCH | 讓玩者使出「旋風拳」 |



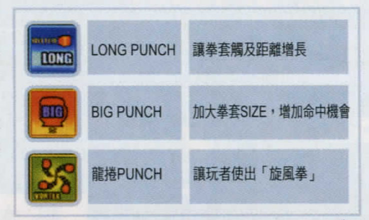
戰況十分激烈呢！




終於登上拳皇寶座，YEAH！

## MONKEY TARGET

主角從斜台跳出，飛往海中目標，爭最高分數；由於比賽是輪流進行，所以只需一個手制，便可以讓最多4名玩者進行比賽。





「馬騮仔」衝上雲霄！




成功著陸得分。

[ 道具一覽表 ]

| | | |
|---|---|---|
| | WIND 0m | 創造無風環境 |
| | BRAKE BALL | 著地後會立即停止 |
| x2 | DOUBLE SCORE | 目的點分數全部變成兩倍 |
| | PITTARI BALL | 著地後會自動黏上目標 |
| x3 | TRIBLE SCORE | 目的點分數全部變成三倍 |

# 想玩MINI GAME呀？努力儲分啦...嘰嘰！

除了「PARTY GAME」以外，本作的「MINI GAME」也同樣可以帶給大家無限驚喜！不過，世界上是沒有免費午餐的；要玩「MINI GAME」模式內的3個小遊戲，必須要在「MAIN GAME」的「NORMAL MODE」內取得足夠「PLAY POINT」才行〔按：開啟每個遊戲需要2500「PLAY POINT」〕。要玩以下介紹的3個「MINI GAME」的話，大家就要在主遊戲內多多努力喇。

## MONKEY BOWLING

將包著「馬騮仔」的光球當作保齡球，目標係打倒最多球瓶。




6支瓶，成績只屬一般。

## MONKEY BILLARDS

同趣怪的「馬騮仔」一齊，進行美式桌球遊戲。




好球！



變成2D頂視點。

## MONKEY GOLF

「馬騮仔」化身高爾夫球，陪大家同享揮桿的樂趣。

各MINI GAME操作一覽表

| 按鍵 | MONKEY BILLARDS | MONKEY BOWLING | MONKEY GOLF |
|---|---|---|---|
| CONTROL STICK | 打球左右方向改變 | 左右移動，決定投球位置 | 變更打球的左右方向/視點迴轉 |
| A制 | 決定 | 決定 | 決定 |
| B制 | 返回早前視點 | 取消已決定的投球位置 | 變更擊球力度/取消 |
| C STICK | 視點移動 | - | 視點移動 |
| X制 | 顯示球號 | 切換分數顯示 | 視置位置向下 |
| Y制 | 2D頂視點/3D視點切換 | - | 分數顯示 |
| L/R TRIGGER | - | 左/右迴旋 | - |
| START | 暫停畫面 | 暫停畫面 | 暫停畫面 |

 TEXT:AINHO

# 電車でGO! 新幹線 山陽新幹線編



**GAME PLAYERS GAME DATA**

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：TAITO
遊戲類型：SLG
發售日期：9月20日(發售中)
售價：6800日圓
容量：DVD ROM
記憶：400kb以上
1P/對應DUAL SHOCK 2、專用控制器

# 一嘗極速

著名模擬電車駕駛遊戲「電車GO!」系列的最新作「電車GO!新幹線－山陽新幹線篇」，終於在PlayStation 2上正式投入服務。一如題名，今集登場的車種與過往截然不同，全都是一系列的高速電氣化列車，包括有0系、100系、300系、500系及RailStar，她們主要行走於博多南至新大阪沿途各站，而遊戲的映像表現將會大大加強、仔細得多。與上集一樣，可將MINI GAME下載於Pocket Station裡遊玩，讓玩家隨時隨地都能享受駕駛電車的樂趣。

## GAME MODE

模式方面，與過往系列分別不大，分別有「運轉Drive The Train」、「入門Tutorial」、「自由走行Free Run」、「資料館Railway Museum」和「乘務記錄Records」。「運轉」是遊戲的主幹模式，有五種難度為初級的新幹線列車選擇，而當中更有中級至超特級難度的時間表走行模式，運轉期間天氣會有所變化。「入門」是遊戲會教大家新幹線的運轉方法。「自由走行」是遊戲在不計算玩者的成績來自由運轉的模式。「資料館」是收錄有關新幹線的真實圖片、映像及沿途各站的觀光名勝圖片，而當中的鐵道圖片和鐵道映像數量，會隨完成各條路線而有所增加。至於最後「乘務記錄」則是將Mini Game下載Pocket Station，以及讀取或儲存遊戲的記錄之用途。

◆這個就是主要Menu畫面

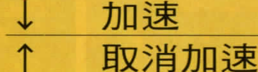


◆本作中收錄列車圖鑑多達60張



◆這裡是高難度模式，內裡可揀選的路線均依照時間表去運轉

**基本操作：**



| 按鍵 | 操作 |
|---|---|
| ↓ | 加速 |
| ↑ | 取消加速 |
| □ | 剎掣 |
| ✕ | 取消剎掣 |
| △ | 改變視點 |
| ○ | 警笛 |

**加分條件**

- 於正確的停止位置停車
- 準時下停車
- 定通／定速POINT通過
- 出發時列車為滑行狀態

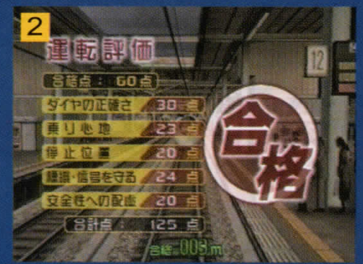
**減分條件**

- ATC制御系統作動
- 超越指定速度
- 早過／遲過通過站或等站
- 標識無視
- 在車內燈亮起之前加速或將剎制解除
- 列車超出停止位置
- 使用緊急剎制
- 列車長時間沒有作動
- 乘客不滿
- 於停止位置以外停車
- 列車於月台內再加速

## 過版的準則

今集最大改動的地方，就是削除了遊戲時間的概念，取而代之以達成特定分數來過版。過往「電車GO!」系列中，如玩者駕駛列車失職時，如超過指定的到站時間、距離，或是不理會車速的限制等，便會扣掉玩者的遊戲時間，當被扣至0的時候，遊戲便會即時GAME OVER。至於來到今次新的一集上，遊戲將會計算玩者各站運轉的成績，而評價的準則就根據玩者駕駛時的剎掣正確度、列車的穩定度、停站位置、遵守信號或標示，以及安全性去評定，通過的話便可繼續進行遊戲，向下一站進發，而初級難度的通過分數為60，中級則為70，如此類推。








1.今集削除了Play Time的概念，取而代之以達成特定分數來過版

2.完成各站後，遊戲便會對玩者的駕駛作出評價

3.越特級難度的合格條件為90分之高，你有信心去完成嗎？

## 加速與減速

今集中登場的新幹綫列車，均採用ATC（Automatic Train Control System）自動速度制御系統。顧名思義，電腦會自動控制列車速度，當列車超出指定速度的時候，制御系統便會作動，將車速回到被鎖定的速度，換言之玩者需依照系統速度的指示下去駕駛，不過筆者建議大家列車在指定的速度下減至於2-3km/h行駛，以免遇上列車行駛期間落斜加快速度。至於當列車將近到達月台的時候，玩者便需要開始減速，而ATC系統在停站前，通常會發出四個速度的限制指示，雖然要成功通過的問題並不大，但玩者亦可參看一下下表，作事前的準備。

| 到站距離 | 制限速度 |
| --- | --- |
| 4000-3000m | 230km/h |
| 3000-2000m | 170km/h |
| 2000-1000m | 70km/h |
| 300m | 30km/h |



◆萬一當ATC作動便會被扣分

◆玩者在將近40km/h時就要開始減速

◆設為Real Mode時，ATC會自動將列車減速

# 之滋味

## 定通／定速POINT

過往系列中都有出現的隱藏加分元素，今集當然會得以保留，並且會將之改良成較為明顯。玩者駕駛列車運轉的途中，當將近到達一些指定的位置時，畫面便會顯示出可增加分數的定通／定速POINT，前者是於指定的時間通過，而後者是於指定的速度下通過。如果成功通過的話，下一站給玩家的運轉評價便會有所增加，不過要成功通過這些POINT並非易事，需要十分講求時間和速度上的配合，令駕駛時增添額外的挑戰性。



◆定通POINT



◆定速POINT

## 運轉時的注意事項

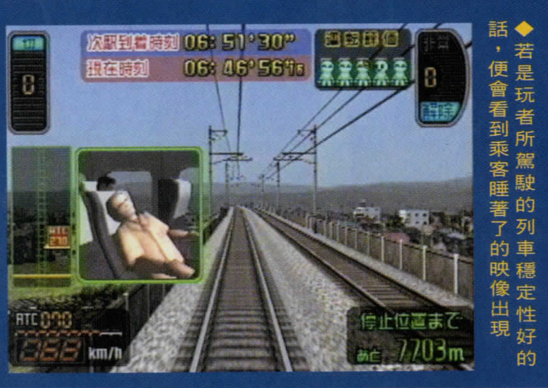
玩者駕駛列車行走時，最重要的職責當然是顧及乘客的安全性，然而行駛途中，畫面右邊會有乘客狀況的顯示，公仔唱歌便表示乘客非常開心，自然地評價便會為高，而公仔變為黃色的話便需要十分留意了。故此，玩者應盡量切勿在行駕時突然大幅度加速或慢速，



◆埋站時切勿加速！



◆應逐步將列車慢慢停下



◆若是玩者所駕駛的列車穩定性好的話，便會看到乘客睡著了的映像出現

## 視點改變

今作另一最大的特色賣點，在於駕駛列車的時候，可以將視點作上下左右的移動，來觀看沿途美的景色，令玩者有如真正置身於列車內，從窗子觀看外面的風景。只要推動DUAL SHOCK上的ANALOG，便可將視點回轉，就連單看路軌或電纜亦可。此外，還有三種駕駛視點供玩者選擇，分別有主觀視點Front View、客觀視點Outer View，以及從側面觀望Cockpit View，令駕駛時不置於那麼單調和死板。



◆閒時按ANALOG來觀看左右兩邊的景色也是一件賞心樂事



◆Cockpit View

## 登場路線

博多南 → 博多 → 小倉 → 新下關 → 厚狹 → 小郡 → 德山 → 新岩國 廣島 → 東廣島 → 三原 → 新尾道 → 福山 → 新倉敷 → 岡山 → 相山 → 姬路 → 西明石 → 新神戶 → 新大阪










GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：KONAMI
售價：5980 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1BLOCK
發售日：發售中

PS/SLG/DDR 專用CONTROLLER 對應

TEXT：小悠

# 跳舞音樂進化論

**雖然《PARA PARA PARADISE》系列的熱潮依然是街機跳舞遊戲之首，但是模擬跳舞遊戲的始祖作品《DANCE DANCE REVOLUTION》系列也沒有因此而停步，續集一隻又一隻推出，不經不覺今次的家用版已經來到5th MAX了。其實DDR系列是KONAMI音樂遊戲之中是歷史名作來，在開發beatmania之後便是來到這個作品，所以收錄的歌曲數目也是非常多。這個家用同樣具備了DDR傳統的要素，現在便來為大家介紹一下。**



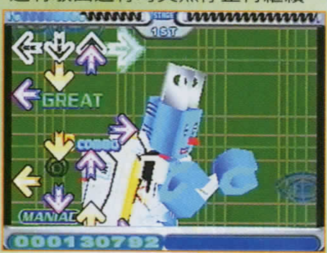




## DDR 的音樂進化

經歷了一共5輯的革新，DDR系列不論在歌曲的風格和遊戲的難度上也有一定程度調整。起初的DDR以傳統西方DANCE MIX、CLASSIC和SPEED為主，可是隨着音樂潮流和其他音樂遊戲例如beatmaniaIIDX和PARAPARA的影響，開始由純跳舞音樂進化為有EURO BEAT、DANCE SPEED、EURO TRANCE、DANCE POP等等近代類型作品，以NAOKI為首的歌曲更是加入歌唱原素在樂曲之中，令DDR成為更多元化的舞台。不單止是音樂風格上的進化，在遊戲的難度上是一集比一集難。好像今集的5th之中，MANIC歌曲有最高9級，而且拍子有1/4和2/3兩種加入舞步之中，要求玩者的反應也相應地提高了。還有歌曲進行時突然停止再繼續，也是之前沒有嘗試過的曲譜。





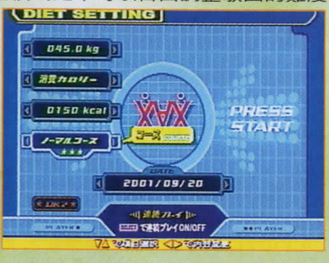





## DDR 家用版特典

KONAMI音樂遊戲的家用版有TARINING MODE和原創歌曲已經是傳統了，這些東西DDR家用版當然不可缺少。可是DDR有一個遊戲模式是頗為有趣的，便是DIET MODE了。這個稱之為健美模式的玩法，是玩者輸入了自己的體重和目標時間之後，不斷進行遊戲，最後為玩者計算消耗了的卡路里。簡單來說這便是減肥模式了，在模式之中可以自由調整歌曲的難度。快來選擇你喜歡的DDR人物，一起進行這個健美大特訓吧！





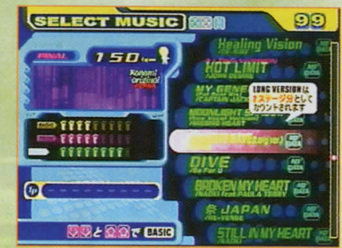





## DDR Producer NAOKI & Be For U

跳舞音樂遊戲有跳舞代言人並不是PARA PARA開始的，起初的是DDR系列，她們並不是單純為了推廣DDR，也會為DDR遊戲內登場的歌曲作主唱人。而DDR的代言人便是一隊跳舞與唱歌皆能的組合「Be For U」。她們是KONAMI經過嚴格考核選出來的，分別是最年少的小板梨由、白石亞紀、小松代真和前原しゆな。她們和音樂製作人NAOKI合作推出了一系列EURO BEAT的歌唱作品，《B4U》、《LUV TO ME》和《BROKEN MY HEART》等等也是她們的作品。






TEXT: KACHUN

# ESPN X GAMES SKATEBOARDING

*近幾年，滑板運動在西方、尤其是北美越來越普及，這實為熱心機構將原來只是街頭玩意的滑板運動，全面組織和系統化的成果；時至今日，當地已經有職業滑板手的出現，而每年都會有多項世界性的大型滑板比賽在世界各地舉行。由電視頻道ESPN 主辦的「X GAMES」大會就是其中之一；今次介紹PS2 遊戲『ESPN X GAMES SKATEBOARDING』，就是以這項體育運動為背景的。*

## HEY，SON！LET'S JOIN OUR GAME！

在遊戲內，玩者可以透過預設的不同模式，盡情享受滑板運動的樂趣！喜歡的話，可以參加與現實「X GAMES」賽制相同的比賽，爭取個人榮譽喇；又或者通過征服不同的場地，考取不同級別的滑板執照〔LICENSE〕；對滑板運動無任何構念的話，亦可以由淺入深，從遊戲中學懂各類花式動作的操作方法。此外，在出賽之前，玩者又可以自由選擇各類滑板配件，以切合個人的風格和需要。角色方面，8名在滑板界享負盛名的職業滑板好手將於本作內登場，並讓玩者隨意選用。至於畫面質素及其他配置方面，遊戲內各個場地的設施，都是現實中花式滑板運動的標準場地；而在PS2的機能下，滑板手的容貌、動作、場地的環境、觀眾的反應等等都會在遊戲內如實重現。談到滑板運動最重要的花式動作方面，玩者除了可以跟隨遊戲慢慢學習以外，亦可以在遊戲中自創各種連續花式；總而言之，先掌握各種基本技巧和花式，然後在遊戲內盡情發揮啦！



◆職業「板仔」角色，而他們的技術也各有不同。



◆組合最適合自己的超級滑板！

## 基本操作一覽

| 方向制 /L3 | ↑前進、↓煞制、←左轉、→右轉 | L1/R1 制 | GRIND |
|---|---|---|---|
| ○制 | AIR TRICK | L2/R2 制 | SWITCH |
| △制 | GRAB TRICK | R3 | 背景音樂選擇 |
| □制 | FLIP TRICK | START | 暫停畫面 |
| X 制 | OLLIE | SELECT | 地圖顯示 |

## HOW ABOUT THE GAME MODE？

至於遊戲模式方面，本作所含的模式內容亦頗算齊備，不論是比賽、練習、示範、對戰等等都應有盡有；各模式內容將簡述如下：

### X GAMES

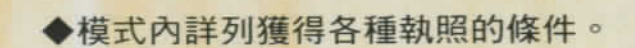
將ESPN主辦的體育活動大會「X GAMES」在遊戲內完全重現。玩者要在「VERT」和「PARK」兩種場地上，盡量表現自己爭取最高分數，並以獲得獎牌為最終目標。模式可供2人遊戲使用。


◆咁多鄉親父老面前絕對唔衰得！


◆空中的翻騰動作。

### ARCADE

屬原創遊戲模式。玩者只要達到場地所定條件，便可以獲發執照；之後，可以玩到的場地數目亦會隨之而增加。


◆模式內詳列獲得各種執照的條件。

### PRACTICE

可以在這裏學習遊戲內各種基本動作；除學習以外，亦可以觀賞到各項基本、應用動作的精彩示範。

### OTHERS

可以在這裏玩到「2P 對戰」、「SCORE ATTACK」、及「FREE SKATE」三種遊戲。


◆在「SCORE ATTACK」內，爭取最高分數。


◆沒有任何限制的「FREE SKATE」遊戲。

### OPTION

變更各種設定、確認各項紀錄、上存或下載SAVE 等等。


◆可以模式內檢視各項紀錄。

### QUICK

曾經玩過的場地都可以在這裏找到，並進行比原來簡化的遊戲。


◆只需選擇場地種類，便可立即開始遊戲。

### PROMOTION

可以這裏欣賞到同系列另一新作『ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002』的宣傳片段。

## WANT TO BE A PRO？TRY THE FOLLOWING TRICKS！

滑板運動的終極目的，就是在有限的時間內，在萬千觀眾面對，做出令人瞠目的花式動作。以下會為大家提供遊戲內部份花式動作的「出招表」；想在滑板場上揚名萬名、成為萬千觀眾心目中的英雄偶像？由今日起便努力練習吧！

### FLIP TRICK

| | |
|---|---|
| KICK FLIP | □制 |
| POP SHOVE IT | 方向制↑+□制 |
| HEEL FLIP | 方向制↓+□制 |
| 360 FLIP | 方向制←+□制 |
| HARD FLIP | 方向制→+□制 |
| KICK FLIP TO INDY | 〔L3〕半圈回轉+□制 |
| 360 KICK FLIP TO B/S | 〔L3〕1 圈回轉+□制 |
| VARRIAL | 〔L3〕兩圈回轉+□制 |

### GRAB TRICK

| | |
|---|---|
| TALL GRAB | ○制 |
| NOSE GRAB | △制 |
| INDY GRAB | 方向制↓+△制 |
| MUTE GRAB | 方向制↑+△制 |
| B/S GRAB | 方向制←+△制 |
| STALE FISH GRAB | 方向制→+△制 |
| INDY NOSE BONE | 〔L3〕半圈回轉+△制 |
| MUTE PISSER | 〔L3〕1 圈回轉+△制 |
| 900 | 〔L3〕兩圈回轉+△制 |

### AIR TRICK

| | |
|---|---|
| ROCKET AIR | 方向制↑+○制 |
| BENIHANA | 方向制↓+○制 |
| MADONNA | 方向制←+○制 |
| GRAB TUCK KNEE | 方向制→+○制 |
| JAPAN AIR | 〔L3〕半圈迴轉+○制 |
| BACK FLIP | 〔L3〕1 圈迴轉+○制 |
| MCTWIST | 〔L3〕兩圈迴轉+○制 |

### PLANT TRICK

| | |
|---|---|
| HAND PLANT | 在斜台頂部附近按L1 或R1 |
| SAD PLANT | 方向制→+L1 或R1 |
| ROCK N' ROLL | 方向制←+L1 或R1 |

### GRIND TRICK

| | |
|---|---|
| 50/50 GRIND | L1 或R1 |
| DISASTER SLIDE | L1 或R1 |
| TAIL SLIDE | 方向制→+L1 或R1 |
| SMITH GRIND | 方向制↑+L1 或R1 |
| 5/0 GRIND | 方向制↓+L1 或R1 |
| DISASTER SLIDE | 方向制↓+L1 或R1 |
| BLUNT SLIDE | 方向制←+L1 或R1 |

### FLAT TRICK

| | |
|---|---|
| TAIL MANUAL | 方向制↑+方向制↓+L1或R1 |
| NOSE MANUAL | 方向制↓+方向制↑+L1或R1 |

### SPECIAL TRICK

| | |
|---|---|
| SPECIAL FLIP | 方向制↑+方向制↑+□制 |
| SPECIAL GRAB | 方向制↑+方向制↑+△制 |
| SPECIAL AIR | 方向制↑+方向制↑+○制 |
| SUPER MOVE | R1 或L1 連按兩次 |

※首三項在畫面右上角色「SPECIAL GAUGE」1-3/3格的情況都可使用；但最後的「SUPER MOVE」則需在MAX狀態下方可使用。

### 《用語小百科》

| 名詞 | 解釋 |
|---|---|
| FLIP〔フリップ〕 | 用腳令滑板迴轉的花式 |
| GRAB〔グラブ〕 | 空中用手捉板 |
| GRIND〔グラインド〕 | 在欄桿或牆頂尖角、用板身滑行的花式 |
| HANDRAIL〔ハンドレール〕 | 欄桿 |
| NOLLIE〔ノーリー〕 | 跳躍〔踏板頭〕 |
| NOSE〔ノーズ〕 | 滑板的頭部 |
| OLLIE〔オーリー〕 | 跳躍〔踏板尾〕 |
| SWITCH〔スイッチ〕 | 滑板頭尾對掉 |
| TAIL〔テイル〕 | 滑板的尾部 |
| VERT〔バート〕 | 半圓形滾筒場地 |



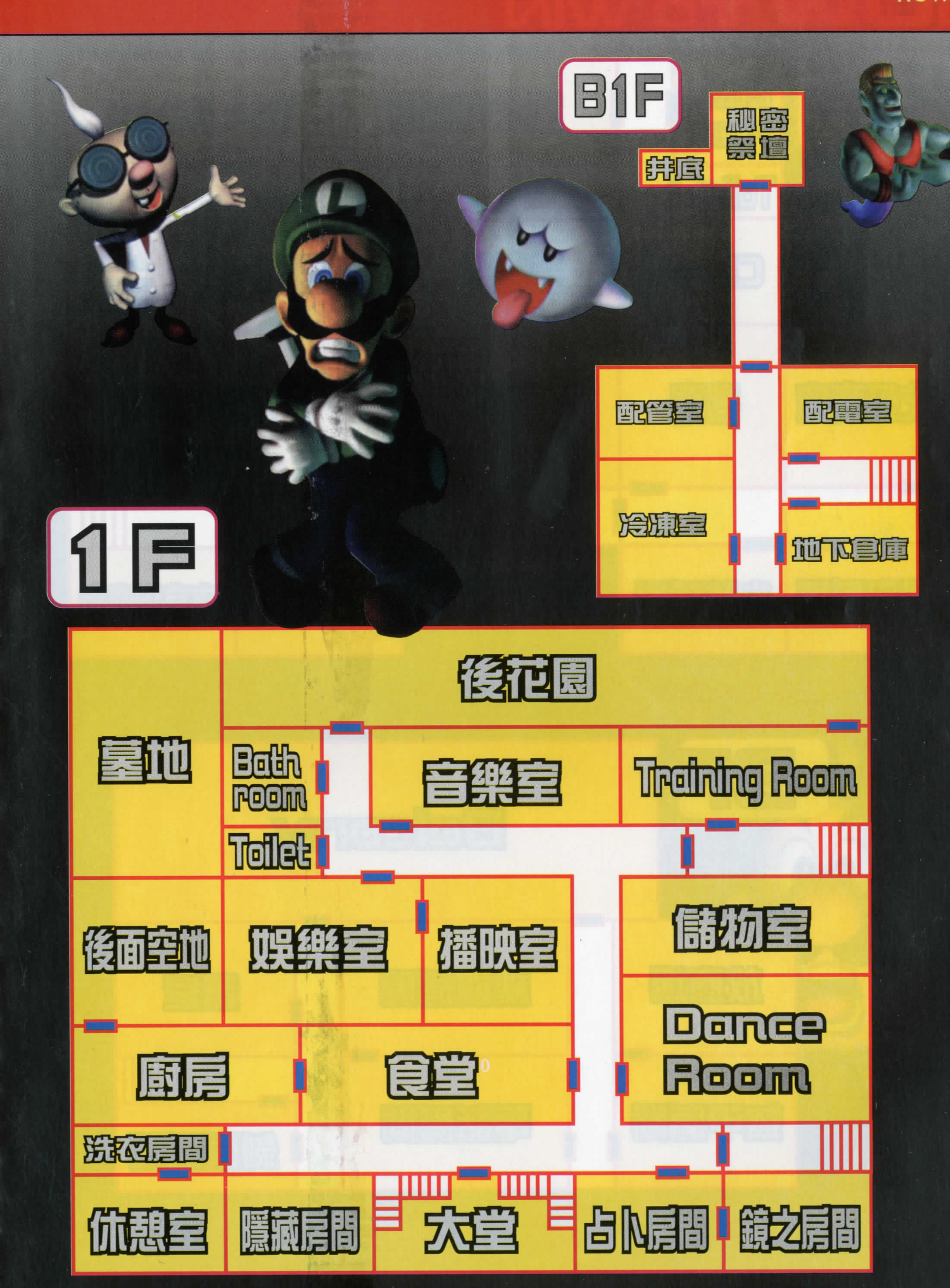
GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GAME CUBE
發售商：任天堂
遊戲類型：AVG
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：3 BLOCK
發售日：發售中

TEXT：MARKS

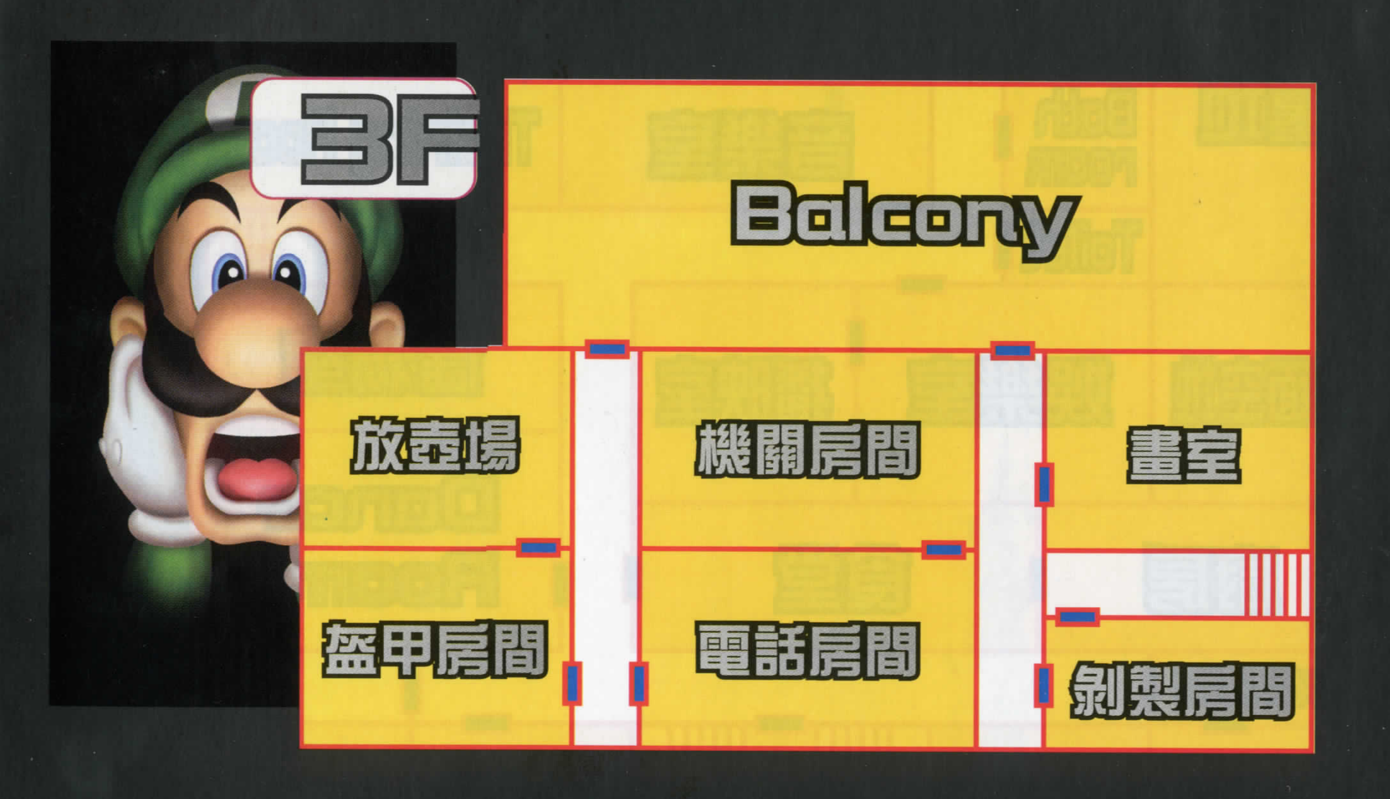
# LUIGI變身成捉鬼敢死隊

任天堂的MARIO相信每位讀者都十分熟識，而到底其弟弟——LUIGI你又會否記得呢？今次因為LUIGI抽中的大屋令一直以來的大英雄——MARIO都被捉了，所以拯救的責任就落在LUIGI身上，可是他卻是膽子小的傢伙，而且今次對付的是令人恐懼的幽靈。到底他能否從幽靈手上救回MARIO呢，而且把鬼屋變回可以居住的大屋呢？


B1F
秘密祭壇
井底
配管室
配電室
冷凍室
地下倉庫
1F
後花園
墓地
Bath room
Toilet
音樂室
Training Room
後面空地
娛樂室
播映室
儲物室
Dance Room
廚房
食堂
洗衣房間
休憩室
隱藏房間
大堂
占卜房間
鏡之房間

## 2F

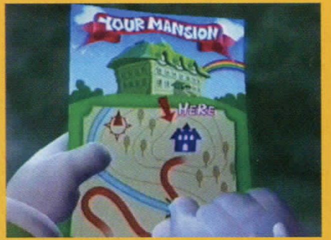
Bath room
Toilet
祖父母房間
Tea Room
露台
Closet
控制室
回想房間
幻想房間
父母寢室
書齋
客廳
開不到的房間
嬰兒房間
小孩房間
來客室
來客用寢室












# STORY

有一天，LUIGI 突然收到「你獲得大屋作為禮物」的通知。於是LUIGI 很開心地撥電話給哥哥--MARIO，希望他可以參加獲得大屋的慶祝PARTY。

依照地圖前往大屋的LUIGI在森林中迷路，當時四周漆黑一片，他亦只好走到森林的深處，而發現了一座陰森的大屋。從地圖所見，這大屋正是LUIGI的家。LUIGI走進大屋後卻找不到早來一步的MARIO。大屋中突然出現幽靈。在幽靈襲擊LUIGI 之際，聽到一把幫助LUIGI 的聲音。這時，一個背著吸塵機的老人出現，而LUIGI於危機中得到這個老人的幫助。

這個老人--OYA MA博士長年往在這個森林，為的是其非常喜歡的幽靈研究。由於博士不知道LUIGI 兄長的下落，所以當博士知道LUIGI 一定要進入鬼屋探險的時候，將兩件發明品交給他。

於是膽小的LUIGI 唯有將屋內的幽靈逐一消滅，不過到底又會否見到其兄長--MARIO 呢？

# AREA 1

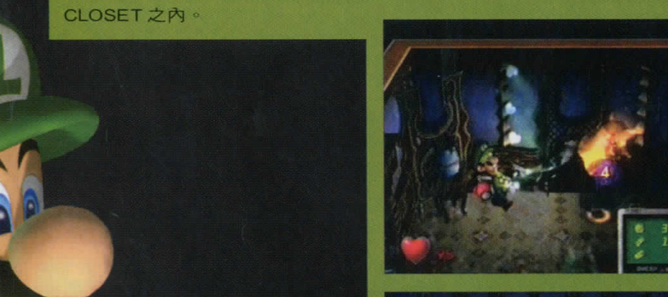
## 客廳




LUIGI 再次進入鬼屋之內，而這時就只可以進入 2F 的客廳進入調查。客廳裡，LUIGI 發現地面和茶几上都有很多金幣，於是利用博士送給其使用的吸塵機將金幣吸走，就在吸塵機把櫃子上蠟燭的火弄熄之後，掛在牆身的人像畫突然發出人聲，原來弄熄了蠟燭上的火便是將他們解放，而這時房間出現了三隻幽靈，可利用吸塵機將它們收服。將收服在吸塵機之後，便取得了開啟控制室的鑰匙。調查客廳內的酒櫃時會發覺當中收藏了很多金幣和紙幣。

## 控制室

進入控制室，房間中同樣漆黑一片，當中除了橙色幽靈之外，亦會有較強的粉紅幽靈。這時，房間的門都被荊棘所封鎖，需要將它們全部幽靈吸進吸塵機之後，荊棘就會隨著燈光的出現而消失，而可以直接進入隔鄰的CLOSET 之內。

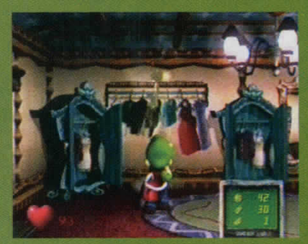




## CLOSET

進入CLOSET(衣帽間)，LUIGI 發現不到的幽靈的存在，但當打開衣櫃時，幽靈於裡面嚇LUIGI一跳，而之後其他幽靈便會襲擊LUIGI，其中要小心綠色幽靈，因為其體力高之餘，還會將蕉皮掉在地下。如果LUIGI踏上蕉皮，一來會扣減體力，二來更會妨礙LUIGI 消滅它們，所以未捕捉它們之前，應使用吸塵機將蕉皮吸走。消滅房中所有幽靈後，可以利用吸塵機將衣架上那開啟二樓大堂另一扇門的鑰匙取得。中間的衣櫃收藏了大量金幣等。





## 書齋



由於書齋的門並沒有鎖上，所以開啟二樓左面的走廊門之後，便可以直接進入。當中會發現第一個角色幽靈--パパーラ。小心在他看書的時候，書櫃中會有書本飛出攻擊LUIGI 。當打呵欠的時候，就可以將其捕捉，而由於他擁有100點體力，所以不能一次過將其消滅。將他吸進吸塵機之後，便可以取得開啟父母寢室的鑰匙。利用吸塵機在書桌上吸出多張紙幣。

幽靈パパーラ

## 父母寢室

利用鑰匙將父母寢室的門開啟後，LUIGI 便在梳妝台發現第二隻角色幽靈ママーラ，而她的捕捉方法是先利用吸塵機拉開右面的窗簾，令風從窗子的破口中吹入房間，把ママーラ的頭髮吹散。當其想拉回窗簾的時候，就正是捕捉的一刻。將其吸進吸塵機之後，便可取得開啟嬰女房間的鑰匙。利用吸塵機令天花的風扇轉動時，紙幣等就會從中飛出。





## 幽靈ママーラ
## 嬰兒房間

進入嬰兒房間之前，LUIGI 已從門外聽到嬰兒的哭聲。在房間內，LUIGI 會見到

第三隻角色幽靈 -- ベビーラ，而他的捕捉方法是利用吸塵機將房間左面的木馬搖動，令ベビーラ從床上走到木馬遊玩。之後，他會用床前的三個毛公仔攻擊LUIGI ，而LUIGI 則可利用吸塵機吸入其中，接著就使用吸塵機吸住床邊的皮球，將皮球射向ベビーラ。射中ベビーラ之後，他會因憤怒而變成 AREA 1 的BOSS 。





## 幽靈ベビーラ
## BOSS

地方一轉，LUIGI 已站在嬰兒床之上，就好像被縮細，四周的事物都變得巨大，而眼前亦見到巨大的ベビーラ。首先他會呼喚出木馬向LUIGI 撞去，在呼喚兩隻木馬之後，他會召喚多個巨大皮球將LUIGI 壓傷。這時會有一個皮球在ベビーラ附近停下了，使用吸塵機吸住皮球，來射向ベビーラ，擊中後便可以進行捕捉，不過同樣不能一次過將其消滅。當ベビーラ回復自由時，他會以身體在床上跳來跳去攻擊LUIGI ，之後他會再次重覆攻擊模式，而木馬的速度會有所增加，但第三次時他的第三下木馬攻擊會變成兩隻同時出現。接著，不單收服了ベビーラ，而且亦可以獲得開啟一樓的封印鑰匙。最後，LUIGI 返回博士的研究室，將角色幽靈變成人像畫。





# AREA2

## 一樓 Bathroom

利用封印鑰匙打開一樓大堂的封印之後，LUIGI 首先進入的是走廊未端的Bathroom。當中會出現兩隻紫色幽靈，而它們會有 20 點的體力。將它們吸進吸塵機之後，便可利用吸塵機在浴缸隔離的木架上取得開啟 DANCE HALL 的鑰匙。



## DANCE HALL

進入DANCE HALL時，立刻遇上了六隻帶上面具的幽靈，它們都因為帶上了面具而不怕LUIGI 的燈光，所以首先將它們的面具吸進吸塵機，之後再以電筒照它們來收服在吸塵機之內。收服後，舞廳中的兩個旋轉台開始啟動，而LUIGI 會見到第四隻角色幽靈 -- グルッテンふさい，而他們的捕捉方法是趁他們將在舞蹈完成而進行回禮的時候進行捕捉。將他們吸進吸塵機之後，便可取得開啟儲物室的鑰匙。如果在完成之前離開，之前的面具幽靈又會再次出現。





## 幽靈グルッテンふさい
## 儲物室

進入儲物室後，當中會出現四隻幽靈。在使用吸塵機將它們收服，雖然令儲物室回復光亮，而好像找不到開啟其他門鎖的鑰匙以及開關器，但其實只要向牆上的鏡子就可以見到一個開關器。開啟後，便令到左面的牆壁向後慢慢移去，而出現隱藏的部份。利用吸塵機將牆上的海報吸走，就可以見到另一個開啟器。當LUIGI 按下這個開關器的同時，地下的鐵蓋亦打開了，令封印其中的白色幽靈解放出來。





## CHECK

當解放了白色幽靈之後，LUIGI 除了尋找MARIO 的下落，現在還要將剛才被解放出來的50隻白色幽靈全部捉回。每一個房間都有它們的存在，而只要將房間解放而回復光亮，就可以從Gameboy Color上的雷達尋找它們的位置。當雷達變成紅色的時候，即表示它們依附在眼前的物件上，調查或使用吸塵機就可以將它們弄出來，不過可能是它們的替身。可是，它們的捕捉方法與之前的幽靈並不相同，白色幽靈不會完全受制於吸塵機的吸力，所以要控制吸塵機的角度將它們的體力扣減，但是它們會逃走至隔鄰的房間和走廊，LUIGI唯有走到它們逃走的地方。如果它們逃走的地方是不能進入的話，它們會在一段時間後回到之前的房間之內。





## 鏡之房間

在一樓Toilet中，向草菇說話後，不單令房間回復光亮，而且在Toilet內的馬桶找到了開啟占卜房間的鑰匙。通過占卜房間之後，便可直接進入隔鄰的鏡之房間。進入後，門口已被荊棘所封鎖了，需要將當中出現的五隻藍色幽靈收服，但它們的出現是不能直接見到，只可以在房間中的大鏡見到它們，要小心鏡子會將物件的前後返轉。將它們吸進吸塵機之後，便可在之後出現的寶箱中取得火屬性的徽章，而之後當吸進火之幽靈就可以用L 掣噴出火焰。不過當中需要將房中的蠟燭燃點就可以將荊棘消除。









## 占卜房間

回到占卜房間時，LUIGI 利用剛剛取得新的噴火能力，將房間內的四處蠟燭以火焰點著後，便可以在木柱上取得開啟洗衣房間的鑰匙。





## 音樂室前走廊

走到音樂室前的走廊時，LUIGI便見到一隻手持蠟炬的第五隻角色幽靈--ノバスチャン在走廊中走來走去，但LUIGI無法將其吸進吸塵機之內。利用火焰將ノバスチャン手持的蠟炬燃點後，ノバスチャン會走到左下方的休憩室內。



## 洗衣房間

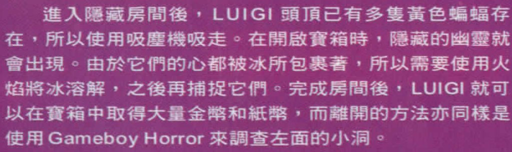
在洗衣房間內的洗衣機找到其兄長MARIO 的帽子，而同樣在房間中會有幽靈出現，而今次會有五隻幽靈出現。在收服幽靈後出現的寶箱內會有大量金幣和紙幣。



## 休憩室

直接從洗衣房間走進休憩室後，LUIGI 便可以見到在走廊走來走去的ノバスチャン坐在房中的椅子上，而LUIGI 就可以開始將他吸入吸塵機內。將ノバスチャン吸進吸塵機後，便可以取得開啟音樂室的鑰匙。調查當中的工具櫃會有大量金幣和紙幣。在房中右面那些鐵罐旁會有一個前往隔鄰隱藏房間的入口，使用 Gameboy Horror 來調查後，LUIGI 就會自動捲入隱藏房間之內。





## 幽靈ノバスチャン

## 隱藏房間

進入隱藏房間後，LUIGI 頭頂已有多隻黃色蝙蝠存在，所以使用吸塵機吸走。在開啟寶箱時，隱藏的幽靈就會出現。由於它們的心都被冰所包裹著，所以需要使用火焰將冰溶解，之後再捕捉它們。完成房間後，LUIGI 就可以在寶箱中取得大量金幣和紙幣，而離開的方法亦同樣是使用 Gameboy Horror 來調查左面的小洞。

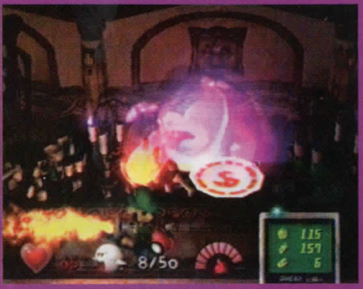


## 音樂室

進入音樂室後，便發現當中有很多樂器。每次向樂器調查的時候，都會令樂器奏起樂曲，而多件樂器同時奏起的時候，就可以聽到似曾相識的樂曲--「MARIO」系列。當房間內的樂器全部奏起時，第六隻角色幽靈 -- ピアン就會在鋼琴椅上出現。她會向LUIGI 問其所彈奏的樂曲是哪一個任天堂作品的樂曲。答錯的話就可以於將ピアン拋起的樂譜吸入吸塵機後，再將她吸入其中，將ピアン吸進吸塵機後，便可以取得開啟食堂的鑰匙。調查房間右面的木桌時，就會有大量的金幣和紙幣飛出來。



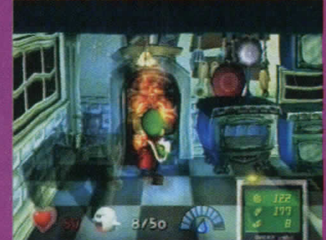




## 食堂

進入食堂後，LUIGI 便見到第七隻角色幽靈 -- ター・ハン正在長桌上大食大吃，而捕捉他的方法是首先燃點長桌上的蠟燭，將兩隻負責傳遞食物的幽靈吸進吸塵機之後，便吸走ター・ハン眼前的食物，而ター・ハン憤怒地噴出火球攻擊LUIGI。當LUIGI 避開多次火球之後，ター・ハン便會出現虛脫的情況，這時正是捕捉他的機會。將其吸進吸塵機之後，就可以在寶箱中取得大量金幣和紙幣。





## 廚房

從食堂左面的門口就可以直接進入廚房。在打開雪櫃之後，被冰包裹心臟的幽靈便會出來，而對付它們的方法是先用火焰把冰溶解，再以普通的方法捕捉。將這幽靈收服之後，LUIGI從寶箱中取得水屬性的徽章。在吸取水之幽靈後，利用噴出的水將左面門上燃燒的火種救熄，之後就可以從這個門口進入後面的隱藏空地。





## 隱藏空地

在隱藏空地中，LUIGI會見到躺在狗屋內的第八隻角色幽靈--スプーキー。當發現LUIGI，牠便會衝上前攻擊。不久，空地上會出現一隻骷髏幽靈，將其吸進吸塵機後，在地上會餘下一支骨頭，令スプーキー的注意力集中在骨頭之上，這時正是捕捉他的時候。將其吸進吸塵機後，雖然沒有金幣等物件取得，但當LUIGI向狗屋使用Gameboy Horror來調查之後，LUIGI就會進入後面的墓地。此外，可以利用水屬性徽章的能力向巨大種子澆水，令其變成幼芽。





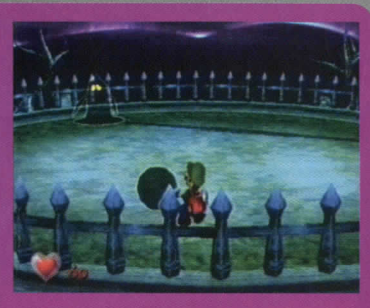


## 墓地

由於墓地內地方狹窄，而且當中會出現多隻擁有30點體力的骷髏幽靈，所以在這裡需要特別小心。如果LUIGI體力不足的時候，就可以向墓地的墓碑調查，便取得回復體力的紅心。將它們吸進吸塵機，而LUIGI回復體力後，向上方的墓碑走去，而BOSS就會從墓碑出來。







## BOSS

今次BOSS戰是在一個圓形的場地進行對戰。當中除了BOSS(粉紅色)之外，亦會出現不同大小的替身(黑色)，而替身是主要攻擊LUIGI。當使用吸塵機向著它們時，它們會變成黑色圓球，而圓球的大小就在乎替身的大小。每次BOSS出現的時候，地面上都會出現一個長長的影子。將黑圓球射向BOSS的話，就會令BOSS不能活動，而同時可以進行捕捉的工作。捕捉完成後，LUIGI可以取得開啟一樓走廊末端的封印門鑰匙。








## 後花園

利用封印鑰匙打開通往後花園的大門後，LUIGI在花園找到一個枯井。當爬下調查時，便發現其中別有洞天，LUIGI在通道盡頭，見到MARIO被封印在畫框之內，而因為通道盡頭只是注水口，所以現在無法拯救MARIO離開畫框。離開枯井時，LUIGI會遇上一隻幽靈，而將其吸進吸塵機後就會出現後花園與TRAINING ROOM之間木門的門鎖。另外，於花園中的信箱中找到一封MARIO的信件。

## TRAINING ROOM

進入TRAINING ROOM後，LUIGI會見到正在健身的第十隻角色幽靈--マッディー，而捕捉他的方法是推動マッディー附近的沙包撞向他，令他向LUIGI揮拳攻擊。這時再利用沙包攻擊他兩三次的話，就會使其暈倒在地上，而這正是捕捉的好機會。捕捉他後，就可取得大量金幣和紙幣。










幽靈マッディー

## TEA ROOM

走上三樓的TEA ROOM時，見到門外正有火焰燃燒著，因此LUIGI唯有回到後花園取水之幽靈來救熄門上的火種。TEA ROOM內會出現兩隻紫色幽靈。在捕捉過後，LUIGI可以利用右面地下的上下逆轉圖案，來取得桌子上寶箱中的冰屬性的徽章。

## 2F Toilet

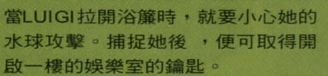
通過走廊後，就可以直接進入Bathroom。當中要注意躲在馬桶的幽靈，因為它的心會被火所包裹著，所以需要取得從馬桶中噴出來的水之幽靈，用水來熄滅它的火心，之後就可以從寶箱中取得大量金幣和紙幣。



## 2F Bathroom

在Toilet隔鄰的Bathroom會出現正在沐浴的第十一隻角色幽靈 -- ミス・ブーニャ，而捕捉她的方法是利用剛剛取回來的冰屬性徽章，趁她正在洗熱水浴，可以用寒氣令其打冷戰，這時就可以進行捕捉。不過當LUIGI拉開浴簾時，就要小心她的水球攻擊。捕捉她後，便可取得開啟一樓的娛樂室的鑰匙。







## 幽靈ミス・ブーニャ
## 祖父母房間



祖父母房間同樣可以直接進入其中，而LUIGI便會見到正在編織衣服的第十二隻角色幽靈--バババーラ。當LUIGI調查ババーラ旁邊的線球時，就會使線球掉在地上而令她非常憤怒。她會從眼鏡發出死光作為攻擊，而LUIGI則需要將地上的三個線球全數射向ババーラ，之後才可以進行射擊的工作。捕捉她後，LUIGI可以取得開啟二樓小孩房間的鑰匙。另外，房間的櫃子中取得大量金幣和紙幣。



## 小孩房間



當進入小孩房間後，LUIGI會發現不到幽靈的蹤跡，但其實只要利用吸塵機的吸力將天花頂的搖鈴搖動和轉動飛機風扇，第十四幅人像的角色幽靈--ウォン和テッド就會出現。他們要求LUIGI從五個盒子中找到他們，否則需要從新估過。當估中他們空置後，LUIGI才可以進行捕捉，但首先要吸走他們乘坐的玩具。最好先對付乘坐飛機的，因為可以在其反抗的時候，容易避開乘車的撞擊。捕捉他們後，LUIGI可以從寶箱取得MARIO的皮鞋。






## 幽靈ババーラ
## 娛樂室



在娛樂室內，LUIGI可以見到正在玩美式桌球的第十三隻角色幽靈--ボール・ロング。當ボール・ロング打出桌球時，LUIGI可以用吸塵機將房間中彈來彈去的桌球吸緊，再用桌球射向ボール・ロング。經過多次攻擊之後，ボール・ロング會變得頹廢，這時亦是將其吸進吸塵機的時候。在捕捉後，LUIGI就可以得到大量金幣和紙幣。



## 幽靈ウォン和テッド
## 回想、幻想房間

直接進入回想房間後，LUIGI燃點了房間中的五支蠟燭架上的蠟燭，令面具和橙色等幽靈出現。雖然捕捉它們後沒有東西可以獲得，但是可進入幻想房間。當中會有一支天文望遠鏡，而利用Gameboy Horror調查，房間會發生很大的變化。房間的右面會出現一個露台，而LUIGI將掉下的殞石射向遠方的月球。命中月亮後，LUIGI眼前就會多了一條極光之路，於前面的石台上取得MARIO的星星。







## 幽靈ポール・ロング
## 播映室

進入娛樂室隔鄰的播映室時，LUIGI會發覺房間內沒有幽靈出現，但當調查中間的投影機後，見不到的紫色幽靈就會出現。對付的方法是趁它們出現時產生的塵埃或地上的影子來確定它們的位置，之後以普通的方法進行捕捉。房間回復光亮時，LUIGI就可得到MARIO的手套。



## 占卜房間

當LUIGI手持了MARIO的五件物件後，只要向占卜房間的第十五隻角色幽靈--マダム・ミェール查詢有關MARIO的事情多次，就可開始捕捉他。將マダム・ミェール捕捉後，就可以取得開啟三樓剝製房間的鑰匙。














## 幽靈マダム・ミェール
### 剝製房間

在剝製房間內，會有三張獸皮鋪在地上，而牆壁上則有三個鹿頭。當LUIGI用吸塵機將牆壁上的鹿頭搖動時，被水包裹著心的幽靈就會出現。向這幽靈射出寒氣後，可以捕捉他。當房間回復光亮，LUIGI就可取得開啟的BALCONY的鑰匙。







### BOSS

在BALCONY內，LUIGI會一次過遇上了十六隻白色幽靈，而它們更合體成一隻巨大的白色幽靈。對付巨大白色幽靈的方法是先從兩礡冰馬像吸取冰之幽靈，以吸塵機拉著巨大白色幽靈，將它撞向冰馬像的劍尖，令他變回普通白色幽靈。另外，使用寒氣逐一將普通白色幽靈冰封，然後吸進吸塵機內。將所有白色幽靈收服後，LUIGI可以取得開啟BALCONY左面一扇封印木門的鑰匙。




### 機關房間

在機關房間內，會見到第十八幅人像畫的對象幽靈——パペット・アーミー。只要LUIGI啟動三個懂得發出音樂的時鐘，三個站立在玩具屋外的上鍊人就會開始移動，它們會以手持的長棒作為武器，而捕捉他們的方法是從後面使用吸塵機，令其上鍊的位置發生故障，於這時開始進行捕捉。捕捉後，中間玩具屋的大門就可以開啟，而LUIGI就可以從這個升降台移動至屋頂。





### 電話房間

當開啟BALCONY另一扇門的時候，突然屋頂的避雷針受到雷電劈下，令整座大屋的總掣關閉了，而屋內幽靈便乘機大肆搗亂。進入電話房間時，便聽到了電話的響聲。當LUIGI拿起身第一個電話時，草菇就問LUIGI是誰，而LUIGI當然說自己是「ルイージ」。第二個電話就是Oya Ma博士打來的，吩咐LUIGI在屋內尋找第十七隻角色幽靈——ヤミノフ的下落。




## 幽靈パペット・アーミー
### 屋頂

在屋頂上面，會有六隻圍著火堆跳舞的面具幽靈，而利用之前吸走面具的方法進行捕捉。捕捉他們後，亦會有心被冰包裹的幽靈出現。完成捕捉時，LUIGI就可在右面煙囪的位置取得開啟盔甲房間的鑰匙。





### CLOSET ．配電室

聽過博士打來的電話的LUIGI於是在大屋中尋找ヤミノフ的位置，而其實這幽靈就在二樓的CLOSET之內。當他舉起雙手的一瞬間是捕捉他的時候，而沒有其他特別的條件。捕捉之後，LUIGI可取得開啟配電室的鑰匙。拉下配電室的電源開關器後，LUIGI亦可得到開啟地下倉庫的鑰匙。



## 幽靈ヤミノフ
### 地下倉庫

在地下倉庫內，會出現兩隻紫色幽靈。可是倉庫的地上堆積了很多沙堆，阻礙LUIGI的利走，因此需要使用吸塵機將它們逐一吸走。房間回復光亮的時候，LUIGI可取得開啟機關房間的鑰匙。另外，如果LUIGI體力不足時，就可以在中間的儲放架中取得大量回復體力的心。





### 開不到的房間

從屋頂右面煙囪爬下就可以進入二樓那間開不到的房間。當中的寶箱大都會跌出金幣和紙幣，而其中一個則會有四隻不同的幽靈出來。將它們捕捉後，就可以取得開啟來客室的鑰匙，而離開這房間的方法需要吸走房間右面掛著白布，再以Gameboy Horror調查剩下的鏡子。
















## 來客室．來客用寢室

在來客室內，LUIGI 利用火之幽靈燃點牆上的蠟燭時，多隻橙色的幽靈便隨即出現，而解決他們之後更出現兩隻心被火包裹的幽靈。進入隔壁的寢室時，LUIGI 立即整個房間的所有擺設都是上下倒轉，而第十九隻角色幽靈——スー・ピー正躺在床上睡著。當LUIGI 多次用水射向床面時，スー・ピー就會站在床上，這正是捕捉她的好機會。

## 幽靈スー・ピー
## 盔甲房間



在盔甲房間內，擺放了很多套盔甲和箱子。LUIGI 向它們逐一調查的時候，幽靈便會開始出來。可是，調查當中盔甲的時候，最好從後面進行，因為它們可能在調查後將舉起鐵棒的手放下而受到傷害。當捕捉所有躲在盔甲和箱子內的幽靈後，就可得到開啟配管室的鑰匙。

## 放壺場




直接經過盔甲房間進入放壺場，而當LUIGI 調查壺的時候，第二十隻角色幽靈——ツボーン就會出來。他會和LUIGI 進行一個類似「扑傻瓜」玩法的遊戲，用冰之幽靈的寒氣連續七次射向出現於不同壺的他。成功後就可以輕鬆地捕捉他，而之後可以取得大量的金幣和紙幣。



## 幽靈ツボーン
## 配管室

進入配管室後，便會受到不同的幽靈襲擊，它們的弱點都是LUIGI 的電筒燈光。當他們被捕捉之後，寶箱就會出現在水流內。LUIGI 利用冰之幽靈的寒氣將當中水溝的水冰封，從冰面上走面左上方的水流開關器，將水流關掉後就可取得寶箱內那條開啟冷凍室的鑰匙。

## 冷凍室



在冷凍室內，天花板會有冰柱掉下，而左上方大冰塊中的正是第二十一隻角色幽靈——アルプ。利用當中出現的火之幽靈將大冰塊浴掉，需要將冰塊浴掉才可以進行捕捉，不過他會以海浪式冰針進行反擊。捕捉後，LUIGI 就可以取得開啟畫室的鑰匙。

## 幽靈アルプ
## 畫室




在畫室內，會出現最後角色幽靈——セニョール・プジイ。他會將自己所繪製的圖畫中那些幽靈呼喚出來。他會召喚六次，而每次都有三隻幽靈出現。當解決這十八隻幽靈後，便可以開始捕捉。房間回復光亮後，LUIGI 便可以取得開啟BOSS 房間——秘密祭壇的鑰匙。

## 幽靈セニョール・プジイ
## 秘密祭壇

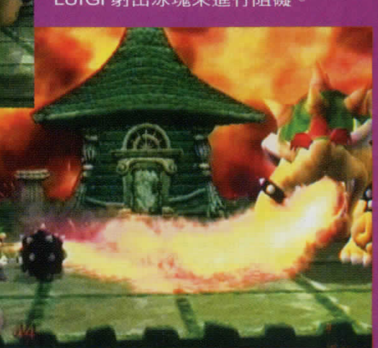


進入秘密祭壇後，便見到MARIO 的人像畫前出現了白色幽靈之王。當它見到LUIGI 時將人像畫的MARIO 變成KOOPA，而自己則會變身成KOOPA 出現在屋頂，與LUIGI 作最後的戰鬥。



## BOSS

KOOPA 會有火炎、吸氣、冰塊、跳躍和爆炸鐵球五種攻擊，而當中最強的可算是吸氣攻擊，因為LUIGI 被噴出後仍要硬接火炎攻擊。打倒KOOPA 的方法是先拉開與其的距離，令牠使出爆炸鐵球，之後用吸塵機吸緊鐵球，乘KOOPA 使用火炎或吸氣時將鐵球射向其頭部。這時，KOOPA 的頭和身體會被分開，而躲在裡面的白色幽靈之王就會出現，不過以吸塵機扣減白色幽靈之王那500 點體力的途中，KOOPA 的頭部會向LUIGI 射出冰塊來進行阻礙。









文：小寶寶



# 真·三國無雙 2
## 固有人物完全攻略
SHIN . SANGOKUMUSOU 2

## ‧‧攻略前必讀！各種類型的攻擊及防禦方法

### 一般攻擊
只要連打□鍵便可以出作出連續的攻擊，起始時最多的連續hit數為4 hits，而隨著使用更多連續攻擊數的武器時，便可作出更多hit數的攻擊，上限是六hits。

### Charge攻擊
除了一般攻擊外，配合著Charge鍵便可使出Charge技。活用Charge技及一般攻擊的組合便可以造出不同的而且攻擊力強的連續技。

**Charge 1：**

指令：△

強而有力的攻擊，能夠一下清除面前的敵人。如果敵人擋格了的話防禦狀態也會立即崩解。它的缺點就是因為是單發攻擊，使出時間也較長。

**Charge 2：**

指令：□△

可使敵人浮空的一招，擊中後可以立即施以空中追擊。在未有五連擊的武器的遊戲初期時是連續技必不可缺少的一部份。

**Charge 3：**

指令：□□△

這一招可以令敵人進入氣絕狀態（昏倒），再立即施以連續技追擊。但其後的任何追打均會令對手吹飛或浮空的，所以不斷重覆這一招是不可能的。

**Charge 4：**

指令：□□□△

一次過撥開敵人，並將他們身旁的敵人都推開的強力Clearing Hit。這是差不多各個角色都會常用的一招。唯一缺點就是第三至第四hit之間的時間較長，可能會遭對手反擊。

**Charge 5：**

指令：□□□□△

當持有五連擊武器後，便可以在第五hit打出浮空技，而且浮空的高度比Charge 2還要高。這時可以按下□或△來作出連續追擊。

**Charge 6：**

指令：□□□□□△

當持有六連擊的武器後，便可以使出該角色獨有的華麗連續技！實用性高但傷害值不大，很多時都會選用Charge 5攻擊。

### 弓箭攻擊
當持續按住R1便可以進入使用弓箭的介面，畫面中會出現十字型的浮標，玩家這時可以以十字鍵或Analog鍵移動，使之對準並鎖住目標。而然後可以按下不同的攻擊鍵來作出不同的攻擊(但需使用箭，沒有箭的話則無效)：

□：一般的射擊 - 速度快但攻擊力小

△：Charge射擊 - 當按住△不放時便可以使出，攻擊力較高並可使目標一定間內不能行動，但Charge需要一定的時間

○：無雙射擊 - 在無雙計全滿時方可使用，是快且勁的連續射擊

### 騎乘攻擊
在走到馬匹的旁邊時按下Ｘ鍵便可以騎到馬上，在馬上可以在版圖上快速移動，還可以使出不同的攻擊。但是不可以起跳或者射擊。

**Check：**馬匹等級 vs 武將階級

當武將等級不及馬兒的高時，是會被該馬兒摔回地上的。馬兒的等級可以大概從牠們的顏色看到。而赤兔、的盧等名駒更是只持有特定道具才可騎上。

**Check：**馬匹 vs 象

除了馬匹外，在南蠻還有象可供騎用。雖然象的速度慢，但它的身很高，所以很難被人從一般攻擊打下來。而且象本身的攻擊力也高，當撞倒敵人時，很多時也會在停空時多受一至二次攻擊。

無雙亂舞、真‧無雙亂舞及激‧無雙亂舞

一般來說，擊中敵人、被傷害、或者按下○鍵不放時都可以增加無雙計。當角色的無雙計儲滿後，只要按下○便可使出無雙亂舞。這是一招非常強力而且可以將附近的敵人都擊開的特技。當使出時全身無敵，而即使在被擊中硬直時也可使出(在空中或是昏倒時不可)。而當角色體力值低至只得六分一左右時便可以使出真‧無雙亂舞，它的攻擊力及有效時間都比一般無雙亂舞更為高。而在二人合作模式時，如兩位角色滿足使用無雙亂舞條件，而在一定距離之內的話，便可以同時按下○鍵使出華麗的激‧無雙亂舞。

### 擋格：
在遊戲中一直按下L1鍵便可以成為擋格姿勢。任何的正面攻都能夠擋格到，而在這時間按方向鍵時是可以作水平橫移的。

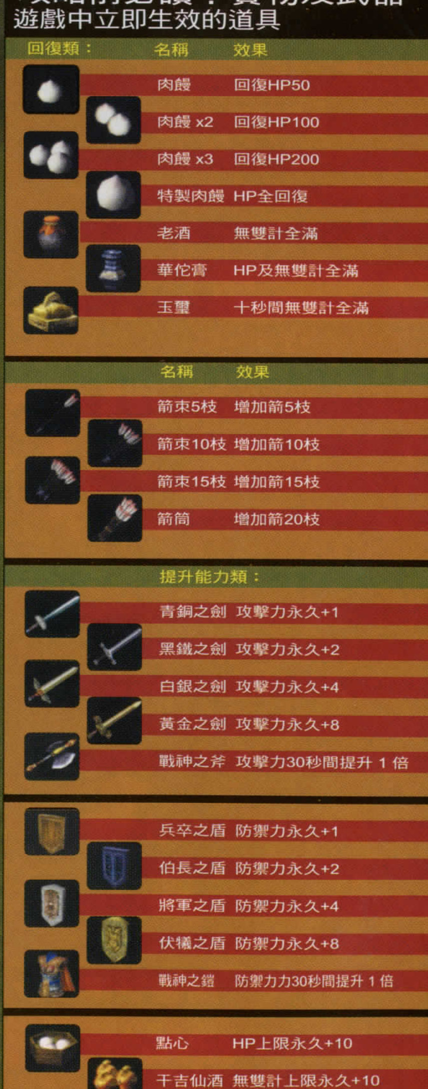
**Check：**立即回中視點方法

由於按下L1擋格時，玩家的視點是會立即回到正中望向前方的，所以可以活用方向鍵→L1鍵來只立即做出方便自己的視點。

Power Guard：

在擋格中看準時機按下□便可以使出Power Guard。在這時攻擊的對手會突然有一小段時間硬直，這個就是反擊的最好時機了。

### 空中受身：
在被擊飛時可以立即按下L1使角色回復到一般跳起的狀態。使到自己不會再被追擊之餘，更能夠立即作出反擊。



## 攻略前必讀！寶物及武器
遊戲中立即生效的道具

| 回復類： 名稱 | 效果 |
|---|---|
| 肉饅 | 回復HP50 |
| 肉饅 x2 | 回復HP100 |
| 肉饅 x3 | 回復HP200 |
| 特製肉饅 | HP全回復 |
| 老酒 | 無雙計全滿 |
| 華佗膏 | HP及無雙計全滿 |
| 玉璽 | 十秒間無雙計全滿 |
| **名稱** | **效果** |
| 箭束5枝 | 增加箭5枝 |
| 箭束10枝 | 增加箭10枝 |
| 箭束15枝 | 增加箭15枝 |
| 箭筒 | 增加箭20枝 |
| **提升能力類：** | |
| 青銅之劍 | 攻擊力永久+1 |
| 黑鐵之劍 | 攻擊力永久+2 |
| 白銀之劍 | 攻擊力永久+4 |
| 黃金之劍 | 攻擊力永久+8 |
| 戰神之斧 | 攻擊力30秒間提升 1 倍 |
| 兵卒之盾 | 防禦力永久+1 |
| 伯長之盾 | 防禦力永久+2 |
| 將軍之盾 | 防禦力永久+4 |
| 伏犧之盾 | 防禦力永久+8 |
| 戰神之鎧 | 防禦力力30秒間提升 1 倍 |
| 點心 | HP上限永久+10 |
| 干吉仙酒 | 無雙計上限永久+10 |
| 寶箱 | 裝備用武器 |
| 寶袋 | 裝備用道具 |





## 角色特點

張郃的移動速度快，往往能夠在出其不意下趕到敵人主營中立即攻擊主帥。雖然他的防禦力及攻擊力只屬一般，但他的技都是判定大或是可以令自己安全逃脫的。而移動攻擊是下剷腳，可以一下子使複數的敵人倒下，所以不用害怕走到敵人前突然遭到攻擊。總括來說，是一隻安全而且易上手的角色。

## 建議使用技

Charge 2：這一招的判定位置極大，可以使自己面前的敵人一下子掃開，並且使他們氣絕。不斷在多方向使用可以有效控制大堆敵人。

Charge 3：這一招類似《Street Fighter》中Vega的Psycho Crasher，它可以一下便將自己穿越敵人堆外，可以打散敵人外，還可以使自己在安全的位置著地，免被敵人追擊。









# 戰役流程

# 魏-張郃



### 戰場一：官渡之戰

地型特點 - 戰場大而敵人分佈得散，士兵據點很多
戰勝條件：擊破袁紹
失敗條件：曹操死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

張郃在本戰開始時站在地圖的正中央附近，所以自由度真的非常之高。玩家可以隨便選擇任何一條路線來進攻。但筆者的提議是先取右上方的糧倉以及其中兩個據點，然後再一個據點擊破倒各武將來完成這戰役。由於本戰場地方瞭闊的關係，如要在各地方間穿梭，最好找一匹馬來作交通工具。而由於據點多的緣故，如果不及早將它們擊破的話，到後期敵軍數目將會變得非常多且難以控制。

### 戰場二：長阪之戰

地型特點 - 地大而路窄，只得一種戰法的地型
戰勝條件：擊破劉備
失敗條件：曹操死亡 或 劉備逃亡成功

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰中，張郃的位是在左方，由於劉備軍只會經往下的路線來逃亡，所以張郃應該走到下面一點的戰場待戰方為上策。當然，也可以進取一點，再往下走多一點，在中央截擊他們也可。當敵軍被滅得七七八八時，劉備自會出現在張郃面前，但要小心同行的諸葛亮。

### 戰場三：赤壁之戰

地型特點 - 船和船之間的路窄且不易找，敵人的軍隊數目多
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：曹操死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰役中，張郃的起始位置在地圖的右上，和他一起的有樂進的軍隊。為了擊倒孫權，唯一可行的路線就是沿右方向下進軍，要小心不要一次過將陸遜的三個部隊一次過引過來，否則只會令自己死得更快。因為蜀的援軍張飛部隊一會後在畫面左方出現直逼曹操，為了勝利，只好立即沿下路直搗孫權，請好好使用 minimap，因為船和船間的連接橋實在太難找了。

### 戰場四：定軍山之戰

地型特點 - 簡單直接，而採取快攻
戰勝條件：擊破劉備
失敗條件：曹操死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這地圖中，張郃被編至左方，其實這也是好事，因為中央有夏侯淵的三個部隊，防守力相當堅固，張郃大可以安心直取張飛，然後將劉備的部隊逐一擊破。千萬不要貪心，因為如果先處理黃忠及張飛後才打劉備的話，他的兵士數會多得難以控制。

### 戰場五：街亭之戰

地型特點 - 兵士多、據點多而地少，要速戰速決
戰勝條件：擊破諸葛亮
失敗條件：司馬懿死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

巧合地，在本戰中張郃也是被編在左方，由於守在左方的馬謖及陳式均是容易處理的角色，所以可以先將他們處理。處理完後可以直取諸葛亮眾部隊，因為他們總有四支部隊之多。如果想多賺一點經驗或寶物的話，可以嘗試將魏延軍也剷除掉。

### 戰場六：合肥新城包圍戰

地型特點 - 地大兵多，伏兵也多，要逐一小心應付
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：司馬懿死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

再一次無獨有偶，被編至左方的張郃，在今戰中不而急攻至前線。因為在中庭位置吳軍設有大量弓兵伏兵，所以應先到左方擊倒張承，再經旁邊的路回到中庭下方對付陸遜及呂蒙。因為遲些的話會使出火計。要小心增援的諸葛瑾及孫韶部隊。而途中碰到的士一點也不少，要小心地應付。孫權會慢慢地向上移動進攻，要在他接應到援兵前將他取掉。

### 戰場七：五丈原之戰

地型特點 - 部隊密集，路線迂迴，士兵也很多，宜以慢打快
戰勝條件：擊破諸葛亮
失敗條件：司馬懿死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一戰中，張郃開始在中央島嶼上的左下方。面對著王翔及姜維兩大支軍隊，要慢慢地一逐一應付。當接觸到姜維後會遇上伏兵，只要冷靜地處理便可以了。因為後面的據點問題，當可以上橋攻打軍時便要盡快的將全部敵兵擊退，黃忠的並不可怕，但他身前的箭手的確令人惱。當將葛亮都擊倒以後，便可以慢慢欣賞爆機畫面了。

### 角色特點
能力平均的一個角色，他在無論是速度、攻擊力及防禦力都是平均地成長的。手持大刀的他，最害的就是他的那一把大刀，攻擊力不算是最強，但是可達的範圍大，而且在揮動間的破並不大，所以可以安心地攻擊。穩打穩紮的攻擊是他通往勝利之路。

### 建議使用技
Charge 4：強而有力的Clearing Hit，能夠將自己面前的敵人全數擊飛，是強力而且有效對敵軍的複數甚至全體攻擊。






# 魏-夏侯惇
## 戰役流程

### 戰場一：黃巾之亂
地型特點 - 地大而兵少，合適初學者
戰勝條件：擊破張角
失敗條件：何進死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略
由於本關是遊戲中全部戰役中最早，亦是最易的一關，所以其實是可以胡來的。因為地方大而且敵兵少的緣故，玩家大可自己試試亂走一通，嘗試如何訂下進攻計劃。在今次戰鬥中，張角是要被打倒三次才會正式被消滅。而因為城內將士充足，何進是非安全的，所以是可以毫無牽掛地進攻。

### 戰場二：虎牢關之戰
地型特點 - 敵兵分佈在下方，戰陣與戰陣間的繞道狹窄
戰勝條件：擊破董卓
失敗條件：袁紹死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略
這一關的難度亦是屬容易的一關，除了右下方的呂布是唯一的問題外。在這一關首要的就是先要將右方的據點攻陷，否則將會產生大量難以控制的兵力，如果那時候呂布也趕上來的話，便可以預告game over了。其實只要將那兩個據點打完後，便立即攻入董卓的本營虎牢關便可以輕易過關。重覆：千萬別招惹呂布！

### 戰場三：官渡之戰
地型特點 - 戰場大而敵人分佈得散，士兵據點很多
戰勝條件：擊破袁紹
失敗條件：曹操死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略
夏侯惇的位置和前文張郃在同一戰役的差不多，因為夏侯惇已經是第三場戰役了，所以在這兒的啡色馬兒都應該能騎到，它是遊戲中非常重要的交通工具。攻略重點可以參考前文。而筆者極建議大家在這一關將全部敵人和據點都攻掉，作為下一關的準備。因為下一關的難度可比這頭三關難多了。

### 戰場四：關羽千里行
地型特點 - 一條直線，沒甚特別
戰勝條件：擊破關羽
失敗條件：夏侯惇死亡或馬車過了五個關口

#### 建議進攻方法、路線及攻略
如上文所說，這一關的難度的確是遠比其他戰役高的。在軍議時是沒有交代到其他敵軍的出現，但其實每一關均有一位武將守著。而且因為馬車是會不斷前進的，換而言之，即是一定要在有限時間內將全部將逐一擊破！在首兩的陳震、周倉還是一些較易處理的角色，但是緊接而來，還帶來大批弓箭手的關平及趙雲可不是省油的燈。最後還要和關羽單挑，真是絕不容易的一關。

### 戰場五：合肥之戰
地型特點 - 戰陣間的道路狹長，中央的村莊佈滿了弓箭手
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：曹操死亡或進入了孫權的本陣

#### 建議進攻方法、路線及攻略
在本戰役中，夏侯惇開始時身處在左下方的位置，所以應先處理掉最就近的呂蒙，然後沿路繞到中央的村莊去。在這小小的村莊中總共會出現前後六名武將，雖然他們並不算甚麼強人，但加上大量的士兵，尤其是那些可惡的弓弩兵，都會令人覺得厭煩。當完成後擕到右方時便會先後遇上陸遜及孫權。要小心的是他們那源源不絕的士兵，要擊倒頭目的同時，也要兼顧他們的騷擾。

### 戰場六：街亭之戰
地型特點 - 兵士多而地少，要快攻為主
戰勝條件：擊破諸葛亮
失敗條件：司馬懿死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略
其實在開始的位置已經注定了夏侯將軍的進攻路線。既是中央的主力，不往中央突破難道往後逃麼？面前的魏延、高翔及馬岱都已經在視線範圍以內，幸好他們的破壞力都不怎強，慢慢來便可逐一擊破。然後右面的馬超應該便會來打擾，要小心攻擊範圍頗長的姜維。其後便可以安心的向諸葛亮進攻。在這關的右方可藏有不少回復用道具，可要小心使用。

### 戰場七：五丈原之戰
地型特點 - 部隊密集，路線迂迴，士兵也多
戰勝條件：擊破諸葛亮
失敗條件：司馬懿死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略
在這一關中，夏侯惇的位置是在地圖的右上方的，上一戰的魏延可真的說是寃家路窄，因為第一隊最近，而且可能最快威脅到司馬懿的便是他，所以應先將其清理掉。然後可以從上路和許褚及曹洪會合，擊倒馬岱便過河往關興的方向進攻。當應付完關興及在這兒的伏兵後，便可以專心的對付姜維。而到達長廊後，將沿途的兵士清理掉後便可以將黃忠及諸葛亮逐一擊破。

**角色特點**

典韋相比於之前的兩位角色，的確是遜色了一點。他的行走速度屬中至慢級，所以馬匹是他的重要交通工具。當然，有弊亦必會有利，他的攻擊力和體力都要比之的兩個角色高，換而言之，他所倚仗的戰術將是重坦克型的硬朗進攻。連續技方面，他沒甚麼瀟灑的連技，取而代之的就破壞力高。

**建議使用技**

Charge 4：典韋唯一一招可以有效地清理大堆敵人的連技。雖然第四下的攻擊可能會較慢，但丟斧頭的攻擊力卻相當大。






# 戰役流程 ‥魏-典韋

## 戰場一：虎牢關之戰

地型特點 - 敵人位置分佈較疏，宜逐一擊破
戰勝條件：擊破董卓
失敗條件：袁紹死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

典韋在這一場的開始位置在畫面的中上，最適宜的戰鬥路線就是先取上方的據點，然後順勢走到右方的兩個據點，當然也要將它們搗破啦。然後轉至汜水關 (畫面中下方) 將裡面的徐榮及據點擊破後，便可以轉攻入虎牢關。要小心呂布，別要跟他纏上了。如果被他纏上，可試用小跳攻擊來打走他然後逃走。

## 戰場二：宛城之戰

地型特點 - 四四方方的城一個，但有些地方是不通行的
戰勝條件：擊破張繡 或 曹操逃出宛城
失敗條件：曹操死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

這一仗絕對是以一敵百的一戰。典韋，曹操及同行的徐晃的兵力都很少，要在眾多兵士中成功逃出，倒不如將主帥打倒還容易。因為在右方邊的賈詡部隊是最快能威脅曹操的部隊，所以應先到那兒進行截擊。當那三支軍隊都解決了以後，便可以視乎環境決定是否將敵人全滅。

## 戰場三：長阪之戰

地型特點 - 在迂迴的路上追逐
戰勝條件：擊破劉備
失敗條件：曹操死亡 或 劉備逃亡成功

**建議進攻方法、路線及攻略**

明顯地，追殺劉備是這一關的目標。但一開始時張飛便會阻撓著，因為他的士兵數一點也不少，所以要將他們打完的話需要一定的時間。而劉備則會沿著箭咀所示的方向逃離本版圖，但其實不用擔心， 因為他的速度只是一般，加上我軍在前面的截擊，所以是有足夠時間追上的。

## 戰場四：赤壁之戰

地型特點 - 船隻間的接駁會移動，甲板位不容易找
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：曹操死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

典韋的開始位置在中央較左上的位置。其實只要向下方走，便可以輕易找到孫權的所在。但看來一路順風的甲板上，卻會突然出現陸遜在面前！雖然他的兵數不多，但他快速的攻擊卻會令人頭痛。而當到達孫權的主艦時，因為周瑜及孫權的士兵人數眾多，所以要小心逐一應付。在這一關由於會有蜀軍的援軍出現，所以應該速戰速決。

## 戰場五：合肥之戰

地型特點 - 地型特點 - 戰陣間的道路狹長，中央的村莊佈滿了弓箭手
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：曹操死亡或進入了孫權的本陣

**建議進攻方法、路線及攻略**

由於在一開始時便並排在徐晃及曹彰的軍隊一起，所以可以有照應地一起進攻。要小心的就是在地圖中間部份的村莊，因為那兒共有六位武將，一起帶著的士兵的總數非常多，而且還有不少的是最麻煩的弓弩兵。而完成這階段後再多走幾步時，便可以在前方找到孫權的蹤影。但要注意的，就是他的近身兵很多，使攻擊變得不容易。

## 戰場六：石亭謀略戰

地型特點 - 中央的一處樽頸位是防守要點，不可以失守
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：司馬懿死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

這場是艷福非常的一戰，因為吳國的三大美人 - 孫尚香及大小二喬都會出陣。她們分別在左中右三路進攻過來。這次玩家可以自由地隨喜歡而選擇先打哪一位，因為她們的進攻速度都是差不多的。當打一會後便會發生周魴叛變事件。守在樽頸位置的周魴會立即向主營進攻。幸好主營還有許褚可以支持一會，這時還是先回營收拾後再作進攻吧。

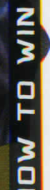
## 戰場七：合肥新城包圍戰

地型特點 - 地大兵多，伏兵也多，要逐一小心應付
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：司馬懿死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

在這一關中，主軍的總兵力比敵人的少了一截，而且不多全部兵力都集中在主城的附近，所以想要主攻真的不容易。要非常注意的，就是千不要走到城中心，因為哪兒已經設下了伏兵，如果經過那兒，弓弩兵便會大量出現。筆者建議先繞到張郃那一邊和他一起進攻的話便可以從左面出擊避過不少兵士。








### 角色特點

趙雲手執長槍，大家都應該可以想像到他的攻擊距離都是較長的。除此而外，他的攻擊及移動速度也快，是初學者的上佳人選。另外，因他的技硬直時間短而判定大，所以很容易便可以做出十多hits的連續技來。

### 建議使用技

Charge 4：Charge技的清場Hit。能有效地一次過擊倒面前所有敵人。
3 hit 一般攻擊：這hit又是可以一下子擊倒多個敵人的，因為第四Hit是向前的一擊而且硬直較長，所以未取得五連擊的武器時，好好練習只用3 hit 吧。












# 蜀 - 趙雲

## 戰役流程

### 戰場一：長阪之戰

地型特點 - 被敵人圍著的困獸巾
戰勝條件：擊破曹操或劉備逃亡成功
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關的版圖所示，趙雲是正處於殿後的位置，首當其衝的夏侯惇及張遼都會向著劉備軍猛烈攻擊。當然，在趙雲旁的張飛也會一起抵抗他們。然後只要跟著劉備，好好守護著他便可以輕易過關。當然，也可以進取一點去當先鋒，替劉備開路呢。而如果想一試殺曹操的話，可以停在開始處向北進發便可等到曹操。

### 戰場二：赤壁之戰

地型特點 - 船隻間的甲版位置較難找
戰勝條件：擊破曹操
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在遊戲開始時，趙雲身處地圖的左下方，首先要做的第一件事，便是先將左方的據點擊破。當完成了這項任務後，便可以往上進發直接上橋攻打夏侯淵(地圖上的顯示並不太清楚，請小心看minimap)。由於電腦的等級還是很低，只要逐一軍隊慢慢擊破便可以穩操勝券。另外要小心地找甲板和甲板間的位置。

### 戰場三：成都制壓戰

地型特點 - 地型迂迴但地圖小
戰勝條件：擊破劉璋
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在開始的時候，趙雲會知道因為森林出現濃霧的緣故，發現自己不知方向，右上方地圖的功能也暫時停止了。如果離開森林的話，地圖也可以重新使用了。當走王落鳳坡時，龐統會出現。如果能夠成功將龐統救出的話，以後便可以在遊戲中使用他了，所以一定要把他救出才可。由於這一關中的敵兵士量龐大，所以一定要冷掙地將他們逐個擊破。

### 戰場四：定軍山之戰

地型特點 - 簡單直接的戰場
戰勝條件：擊破曹操
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

趙雲一開始便在地圖主守中門的位置。在他面前的就是夏侯惇的軍隊，他們並不是甚麼難題，但最煩的可算是在未守望塔中的弓箭手們，他們會不斷向趙雲射出箭來攻擊。要擊倒他他的方法就是先下手為強，給他們一發冷箭吧。在遊戲中期時曹操方會出現，而在遊戲開始是找不著他的。

### 戰場五：夷陵之戰

地型特點 - 各軍隊位置分得甚散
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰中，各武將的位置差不多都是在另一敵軍的面前，而趙雲的位置則是在自由的位置。為了可以守護劉備，趙雲應先往上方截住敵軍，免得兩隊敵軍一次過湧到劉備面，令自己分身不暇。然後可以走到右上方找司馬懿算賬，但要小心他前面的龐大軍隊和他的遠程射擊。

### 戰場六：南蠻夷平定戰

地型特點 - 地方廣大、部隊眾多
戰勝條件：擊破孟獲
失敗條件：諸葛亮死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關大家可以一嘗騎大象的滋味，而要打倒孟獲的話，則需要七擒七縱才可，他的出現次序如下： 1. 我方大本營右下方、 2. 地圖左區下方、 3. 地圖右區中部、 4. 地圖左上方、 5. 地圖中部左下方周圍被木牆圍住之處(騎大象可撞破木牆) 6. 我方大本營右下方、 7. 地圖左下角敵方大本營處。

### 戰場七：五丈原之戰

地型特點 - 廣大的戰場而且佈滿了士兵
戰勝條件：擊破司馬懿
失敗條件：諸葛亮死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

一開始便陷入苦戰！趙雲往下稍稍一移便遇上了徐晃及甄姬的軍隊，趙雲除了要將他們擊退外，還得要守住在左下方的據點。當這兒的威脅解除了以後，便到右面擊破敵軍的據點，跟著便可以和王平及關興會合，攻打曹仁。由於在這一關中到處都充滿著敵兵，所以要小心處理每一堆兵士，而敵軍據點更是不能不破。最後沿上路走到司馬懿的面前將其擊破，但之前還有張遼和一大堆敵兵...。





### 角色特點

不用多說，眾所周知張飛的武力是在三國中數一數二的。在這遊戲中也不例外。相比於關羽，他的攻擊力還要高出一截。但當然，換來的就是較遲鈍的動作了，他的行走速度也不算慢，但是攻擊較大開大合，每hit間的隙也，容易被人有機可乘。

### 建議使用技

一般 4 hits 攻擊：可靠而且易用的Clearing Hit，一擊便可以清去面前的敵人們。記著請勿胡亂或誤出使用Charge 4攻擊，因為Charge 4攻擊是向前插出一槍，判定範圍很低，但用來重點攻擊單一目標是非常有用的。






# 蜀-張飛

## 戰役流程



### 戰場一：虎牢關之戰

地型特點 - 戰陣和戰陣間的通道狹窄
戰勝條件：擊破董卓
失敗條件：袁紹死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

和關羽一樣在右上方開始，最適宜的戰鬥路線就是先取上方的據點，然後順勢走到右方的兩個據點，當然也要將它們搗破。然後轉至汜水關（畫面中下方）將裡面的徐榮及據點擊破後，便可以轉攻入虎牢關。要小心別要纏上了呂布。進入虎牢關的門後貂蟬會出場，在那時呂布也會隨之撤退。

### 戰場二：長阪之戰

地型特點 - 被敵人圍著的困獸鬥
戰勝條件：擊破曹操或劉備逃亡成功
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關的版圖所示，張飛也是正處於殿後的位置，首當其衝的夏侯惇及張遼都會向著劉備軍猛烈攻擊。當然，在趙雲旁的張飛也會一起抵抗他們。然後只要跟著劉備，好好守護著他便可以輕易過關。當然，也可以進取一點去當先鋒，替劉備開路呢。而如果想一試殺曹操的話，可以走到右上方，再進發便可等到曹操。

### 戰場三：赤壁之戰

地型特點 - 船隻間的甲版位置較難找
戰勝條件：擊破曹操
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在遊戲開始時，張飛身處地圖的左下方，首先要做的第一件事，便是先將左方的據點擊破。當完成了這項任務後，便可以往上進發直接上橋攻打夏侯淵(地圖上的顯示並不太清楚，請小心看minimap)。由於電腦的等級還是很低，只要逐一軍隊慢慢擊破便可以穩操勝券。另外要小心地找甲板和甲板間的位置。

### 戰場四：成都制壓戰

地型特點 - 地型迂迴但地圖小
戰勝條件：擊破劉璋
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在開始的時候，張飛會知道因為森林出現濃霧的緣故，發現自己不知方向，右上方地圖的功能也暫時停止了。如果離開森林的話，地圖也可以重新使用了。當走王落鳳坡時，龐統會出現。如果能夠成功將龐統救出的話，以後便可以在遊戲中使用他了，所以一定要把他救出才可。由於這一關中的敵兵士量龐大，所以一定要冷掙地將他們逐擊破。

### 戰場五：夷陵之戰

地型特點 - 各軍隊位置分得甚散
戰勝條件：擊破孫權
失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰中，各武將的位置差不多都是在另一敵軍的面前，而張飛的位置則是在自由的位置。為了可以守護劉備，應先往上方截住敵軍，免得兩隊敵軍一次過湧到劉備面，令自己分身不暇。然後可以走到右上方找司馬懿算賬，但要小心他前面的龐大軍隊和他的遠程射擊。

### 戰場六：山賊討伐戰

地型特點 - 四四方方的地型，但小心迷路
戰勝條件：擊破總頭領
失敗條件：張飛死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰中，張飛將會以一敵百，但是敵人的實力只算是平平而已。在本戰中的最大難題就是城中的開門問題。如果不將其中一個副頭領擊破的話，門便不會開，那樣只會困在城中。以要一打倒。最後，攀過城牆後便可以到達總頭領的出現地點，也就是城的正中央。

### 戰場七：南蠻夷平定戰

地型特點 - 廣闊戰場，部隊眾多
戰勝條件：擊破孟獲
失敗條件：張飛死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關大家可以一嘗騎大象的滋味，而要打倒孟獲的話，則需要七擒七縱才可，他的出現次序如下： 1. 我方大本營右下方、 2. 地圖左區下方、 3. 地圖右區中部、 4. 地圖左上方、 5. 地圖中部左下方周圍被木牆圍住之處(騎大象可撞破木牆) 6. 我方大本營右下方、 7. 地圖左下角敵方大本營處。








### 角色特點

「一夫當關、萬夫莫敵」關羽當然不是浪得虛名的。在本遊戲中，他的能力是數一數二的，無論在攻防能力，體力無雙都是平均地較其他同儕優越。攻擊範圍屬中至長，本身來說並無任何特別的缺點，唯一可以挑骨頭的，就是使出某些強力技後的硬直較長吧...

### 建議使用技

Charge 4：相當可靠的清場技，能一擊掃殺前面的敵人。唯一缺點就是第三hit後施出這一招的出招時間會有空隙。

一般 4hits 攻擊：相比於Charge4攻擊，這是小了一個碼的，但是非常可靠因為他彌補了第三至第四hit間的遲緩時間。









# 蜀 - 關羽

## 戰役流程

### 戰場一：黃巾之亂

地型特點 - 地勢寬敞，而且士兵少，非常合適初學者

戰勝條件：擊破張角

失敗條件：何進死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

這是遊戲的第一場戰役，請好好享樂吧。在這一關中大家可以隨便試試遊戲中的各種攻擊系統以及作戰方法。關羽在版圖的右方開始，四處均沒有甚麼大敵人，而且士兵們也是很輕對付，所以不用太擔心。在這一關中，張角需打三次才可以正式消滅他，只要不斷地追著他來打便可以易過關了。

### 戰場二：虎牢關之戰

地型特點 - 戰陣和戰陣間的通道狹窄

戰勝條件：擊破董卓

失敗條件：袁紹死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

關羽在右上方開始，最適宜的戰鬥路線就是先取上方的據點，然後順勢走到右方的兩個據點，當然也要將它們搗破。然後轉至汜水關(畫面中下方)將裡面的徐榮及據點擊破後，便可以轉攻入虎牢關。要小心別要纏上了呂布。進入虎牢關的門後貂蟬會出場，在那時呂布也會隨之撤退。

### 戰場三：關羽千里行

地型特點 - 一直線進行，每關均有敵人

戰勝條件：馬車通過五關

失敗條件：關羽死亡或馬車被破壞

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關中，最重要的是保護馬車，因為馬車本身不得保護自己。在五個木關中有著張郃、甄姬、夏侯淵、徐晃、許褚及夏侯惇分別會帶著將領及兵士，在每個關口埋伏著。每打開門的時候，關羽應立即跑上前將兵士們消滅，然後和武將們糾纏。當了結武將們時，馬車便應該到達該卡的關口的了。當殺了夏侯惇後，可以得到非常重要的道具呢。

### 戰場四：長阪之戰

地型特點 - 被敵人圍著的困獸鬥

戰勝條件：擊破曹操或劉備逃亡成功

失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關的版圖所示，關羽是處於殿後的位置，首當其衝的夏侯惇及張遼都會向著劉備軍猛烈攻擊。當然，在趙雲旁的張飛也會一起抵抗他們。然後只要跟著劉備，好好守護著他便可以輕易過關。當然，也可以進取一點去當先鋒，替劉備開路呢。而如果想一試殺曹操的話，可以走到右上方，再進發便可等到曹操。

### 戰場五：樊城之戰

地型特點 - 小型四方形的城一個，並無甚特別

戰勝條件：擊破司馬懿

失敗條件：關羽死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

這一場仗的總兵力及武將數都遠比上一場仗的規模小很多，但兵力也是非常不平均，因為戰場細小的關係，戰鬥會變得非常頻密。由於關平會鎮守據點的關係，他並不會參戰。而關羽在這一場仗亦應該速戰速決，儘快直接攻上司馬懿的城中，但是龐德卻會一直阻撓。只要將也處理掉後，問題也會易處理多了。

### 戰場六：夷陵之戰

地型特點 - 各軍隊位置分得甚散

戰勝條件：擊破孫權

失敗條件：劉備死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰中，各武將的位置差不多都是在另一敵軍的面前，而關羽的位置則是在較為自由的位置。為了可以守護劉備，應先往上方截住敵軍，免得兩隊敵軍一次過湧到劉備面，令自己分身不暇。然後可以走到右上方找司馬懿算賬，但要小心他前面的龐大軍隊和他的遠程射擊。

### 戰場七：五丈原之戰

地型特點 - 廣大的戰場而且佈滿了士兵

戰勝條件：擊破司馬懿

失敗條件：諸葛亮死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

一開始便陷入苦戰的一關。由於在這一關中到處都充滿著敵兵，所以要小心處理每一堆兵士，而敵軍據點更是不能不破。關羽的位置在畫面正中，可是其實卻被敵軍重重圍住，當解決了這些隊後，便可以沿上路走到司馬懿的面前將其擊破，但之前還有張遼和一大堆敵兵需要處理。

### 角色特點

行動迅速、身手矯捷、動作風雅... 這個就是周瑜。他以長劍為基本武器，所以攻擊範圍也較小。但他的速度可以彌補到他這方面的不足。尤甚是他在Dash中的攻擊是可以連續的，使得他在移動戰中取得優勢。

### 建議使用技

Charge 4：連續前斬後使出空中的連擊，然後會在對手的後面著陸。動作瀟灑之餘，還可以立即再組織下一個攻擊，雖不可將大堆敵人清去，但卻可擾亂對手的攻擊。














## 戰役流程

# 吳 - 周瑜



### 戰場一：集落救出戰

地型特點 - 普通的圓型版圖一個
戰勝條件：擊破頭領、副頭領
失敗條件：周瑜死亡或民全滅

#### 建議進攻方法、路線及攻略

這一版是全個遊戲中簡單的一關。是難得地，自軍比敵軍數目還要多的一關。其實只要將三個副頭領打敗後走到地圖的最北方便可以找到總頭領。然後只要輕描淡寫的便可以將他擊破，完成這第一個關卡。

### 戰場二：虎牢關之戰

地型特點 - 戰陣和戰陣間的通道狹窄
戰勝條件：擊破董卓
失敗條件：袁紹死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

孫氏的部隊都是在左下方開始，最適宜的戰鬥路線就是先取右面的據點，然後轉至氾水關(畫面中下方) 將裡面的徐榮及據點擊破後，便可以轉攻入虎牢關。要小心別要纏上了呂布。進入虎牢關的門後貂蟬會出場，在那時呂布也會隨之撤退。但如果時間許可的話，筆者會建議先打地圖右方的三個據點後才繼續進攻虎牢關，以得更多經驗值。

### 戰場三：吳郡攻略戰

地型特點 - 簡單的小型戰場
戰勝條件：擊破劉繇、嚴白虎及王朗
失敗條件：孫策死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關的正確打法是先取劉繇；然後才打太史慈。再然後隨尊意的打嚴白虎及王朗。因為如果殺了太史慈後才殺劉繇的話，太史慈也會跟著死掉；但是如果劉繇先死的話，孫策會說他加入吳的陣營，在以後便可以使用他來遊戲。雖然我軍兵士不足，但是將領數卻是多得嚇人，所以是必勝的一仗。

### 戰場四：赤壁之戰

地型特點 - 船身之間的甲板會是移動的障礙
戰勝條件：擊破曹操
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

孫氏一眾在赤壁之戰的開始都是在主艦的甲板上。基本上都是會採取主動的打法，即是立即沿著左方的甲板走到曹軍的主艦和曹操火拼。筆者也是提議這個方法。但是如果想採取有效一點的方法的話，大可以先讓大家消耗一點軍力後才進攻，因為蜀軍將會加入援軍，而因為艦隻的移動，使得移動到敵主艦的時間大幅減少。

### 戰場五：合肥之戰

地型特點 - 經過冗長道才能到達戰場
戰勝條件：擊破曹操 或 孫權突入敵本陣
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關要戰勝的話，最簡單直接的方法就是一開始便往左上方直接進攻。由於保護曹操的只得曹彰及徐晃二人，所以只要將他們一舉殲滅便可。但是仍需留意他們的兵力仍是不可小看的一環。如果想玩一個較為挑戰性的遊戲的話，可以謔試先打左下方的夏侯惇及曹仁，然後才由那兒順勢往上攻，難度可會增加不少呢。

### 戰場六：夷陵之戰

地型特點 - 到處都是戰場！
戰勝條件：擊破劉備
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在一開始時，周瑜的位置便和魏延對峙，即是一開始便進行緊張的戰鬥！然後應該順勢將右邊的據點擊破。跟著，便立即折返左邊攻打趙雲的軍隊，然後聯合孫尚香一起往下攻。當取得西面的據點後，便應繼續往下攻。但途中會遇到的關興及張苞並不是容易對付的傢伙，所以要小心逐一應付。

### 戰場七：南蠻夷平定戰

地型特點 - 戰隊大且部隊多
戰勝條件：擊破孟獲
失敗條件：周瑜死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

以下是擒孟獲的位置次序： 1. 我方大本營右下方、 2. 地圖左區下方、 3. 地圖右區中部、 4. 地圖左上方、 5. 地圖中部左下方周圍被木牆圍住之處 (騎大象可撞破木牆) 6. 我方大本營右下方、 7. 地圖左下角敵方大本營處。對於攻擊範圍短小的周瑜來說，這些大量出現的軍隊以及巨型的大象不是他所能輕易處理得好的。幸好孟獲本身並不難對付，否則這場將會是苦戰。

**角色特點**

他有著跟周瑜差不多的清脆俐落攻擊，但速度則比不上他。但他少了速度換來的就是力量。在平常的攻擊中即使是單發都能損去對手不少體力。但是，一次過可以擊倒多個敵人的範圍技他卻欠奉了。而在無雙亂舞或是Charge技中，他所配備了的都是強力的連續技。

**建議使用技**

Charge 4：這是一招強而有力的連續攻擊技，在附近的敵人也會被彈開。但只限於很近距的敵人。用於追擊頭目角色一流。







# 吳－黃蓋

## 戰役流程

### 戰場一：黃巾之亂

地型特點－地勢寬敞，而且士兵少，非常合適初學者
戰勝條件：擊破張角
失敗條件：何進死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

這是遊戲的第一場戰役，請好好享樂吧。在這一關中大家可以隨便試試遊戲中的各種攻擊系統以及作戰方法。黃蓋在版圖的左方開始，左邊是張梁，士兵們也是很輕易對付，所以不用太擔心。當打完張梁便可折到下面攻打張角。在這一關中，張角需打三次才可以正式消滅他，只要不斷地追著他來打便可以易過關了。

### 戰場二：虎牢關之戰

地型特點－戰陣和戰陣間的通道狹窄
戰勝條件：擊破董卓
失敗條件：袁紹死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

孫氏的部隊都是在左下方開始，最適宜的戰鬥路線就是先取右面的據點，然後轉至汜水關(畫面中下方)將裡面的徐榮及據點擊破後，便可以轉攻入虎牢關。要小心別要纏上了呂布。進入虎牢關的門後貂蟬會出場，在那時呂布也會隨之撤退。但如果時間許可的話，筆者會建議先打地圖右方的三個據點後才繼續進攻虎牢關，以得更多經驗值。

### 戰場三：劉表奇襲戰

地型特點－可以直接攻擊但危險的戰場
戰勝條件：擊破劉表
失敗條件：孫堅死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

在這一仗可以選擇兩條不同的進攻路線－正中或右方。正中的武將較難對付，而右邊的路線則是兵多而將少。但對於黃蓋而言，筆者會較偏向選擇正面攻擊，因為黃蓋的複數攻擊較少，如果是武將間的互攻會更為有利。但怎樣也好，如果可以的話，應先取得最右的據點，否則孫堅將會很容易受到威脅。

### 戰場四：赤壁之戰

地型特點－船身之間的甲板會是移動的障礙
戰勝條件：擊破曹操
失敗條件：孫權死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

孫氏一眾在赤壁之戰的開始都是在主艦的甲板上。基本上都是會採取主動的打法，即是立即沿著左方的甲板走到曹軍的主艦和曹操火拼。筆者也是提議這個方法。但是如果想採取有效一點的方法的話，大可以先讓大家消耗一點軍力後才進攻，因為蜀軍將會加入援軍，而因為艦隻的移動，使得移動到敵主艦的時間大幅減少。

### 戰場五：夷陵之戰

地型特點－到處都是戰場！
戰勝條件：擊破劉備
失敗條件：孫權死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

在一開始時，黃蓋的位置便和魏延對峙，即是一開始便進行緊張的戰鬥！然後應該順勢將右邊的據點擊破。跟著，便立即折返左邊攻打趙雲的軍隊，然後聯合孫尚香一起往下攻。當取得西面的據點後，便應繼續往下攻。但途中會遇到的關興及張苞並不是容易對付的傢伙，所以要小心逐一應付。

### 戰場六：石亭謀略戰

地型特點－中央樽頸位是致勝的關鍵
戰勝條件：擊破司馬懿
失敗條件：孫權死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

在本戰同行的大小二喬和孫尚香都可靠同伴們。大小二喬她們會分別進攻左右二路，而小尚香則會陪黃蓋往上攻。在守著中央第一個關卡的徐晃是很厲害的武將，必須小心應付，當將他擊倒後，前面的曹休雖不是甚麼強勁的武將，但是有甄姬及滿寵的幫助，也絕不可小看他那些兵力。當左中右三個關口都解決後便要

### 戰場七：合肥新城包圍戰

地型特點－繁複的進攻路線
戰勝條件：擊破司馬懿
失敗條件：孫權死亡

**建議進攻方法、路線及攻略**

這場是筆者認為最麻煩的戰役。吳國的軍隊都陣列在主艦之外，隨時可進行攻擊。但是最大的問題就是在城中很多城門都是緊閉的。所以一定要知道合適的進攻路線。筆者會提議先到右邊的城門突入後，走到城的右翼位置再到近城中央的地方，最後才繞到大殿。但不要一下子跑到城的中央，因為那兒的兵士多得很。另外，在地圖的右上方其中一個木箱可尋得稀有的寶物，請努力地尋找吧。





### 角色特點

可能因為她是女孩子的關係吧，身手敏捷是她的最大優點。手上的雙輪在舞動時的幅度很大，甚至可以飛出外面，使她的攻擊範圍變得很廣。當然，力氣方面她是會比較差的，無論在攻擊力上或是防禦力上都是較差，每當被攻擊後的硬直都會很長，所以要小心。

### 建議使用技

Charge 4：清脆俐落的清場技，第四hit時能將大部份的敵人都掃離現場。

Charge 3：判定出得快而且大的氣絕技。其速度甚至可以媲美張部的charge3技。






## 戰役流程

# 吳-孫尚香



### 戰場一：集落救出戰

地型特點 - 普通的圓型版圖一個
戰勝條件：擊破頭領、副頭領
失敗條件：孫尚香死亡或民全滅

#### 建議進攻方法、路線及攻略

這一版是全個遊戲中簡單的一關。是難得地，自軍比敵軍數目還要多的一關。其實只要將三個副頭領打敗後走到地圖的最北方便可以找到總頭領。然後只要輕描淡寫的便可以將他擊破，完成這第一個關卡。

### 戰場二：赤壁之戰

地型特點 - 船身之間的甲板會是移動的障礙
戰勝條件：擊破曹操
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

孫氏一眾在赤壁之戰的開始都是在主艦的甲板上。基本上都是會採取主動的打法，即是立即沿著左方的甲板走到曹軍的主艦和曹操火拼。筆者也是提議這個方法。但是如果想採取有效一點的方法的話，大可以先讓大家消耗一點軍力後才進攻，因為蜀軍將會加入援軍，而因為艦隻的移動，使得移動到敵主艦的時間大幅減少。

### 戰場三：合肥之戰

地型特點 - 經過冗長道才能到達戰場
戰勝條件：擊破曹操 或 孫權突入敵本陣
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在這一關要戰勝的話，最簡單直接的方法就是一開始便往左上方直接進攻。由於保護曹操的只得曹彰及徐晃二人，所以只要將他們一舉殲滅便可。但是仍需留意他們的兵力仍是不可小看的一環。如果想玩一個較為挑戰性的遊戲的話，可以謔試先打左下方的夏侯惇及曹仁，然後才由那兒順勢往上攻，難度可會增加不少呢。

### 戰場四：夷陵之戰

地型特點 - 到處都是戰場！
戰勝條件：擊破劉備
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在一開始時，孫尚香的位置便和黃忠對峙，即是一開始便進行緊張的戰鬥！然後應該順勢到上面和程普會合，打倒黃權。跟著，便走到右邊攻打趙雲的軍隊，然後聯合呂蒙一起回西邊。當取得西面的據點後，便應繼續往下攻，但途中會遇到的關興及張苞並不是容易對付的傢伙，所以要小心逐一應付。

### 戰場五：南蠻夷平定戰

地型特點 - 戰場廣大，部隊眾多
戰勝條件：擊破孟獲
失敗條件：陸遜死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

小尚香的攻擊範圍廣闊，加上強勁的跳躍力，是可以輕易地將敵方將士由象上打下來。以下是獲的出現次序：1. 我方大本營右下方 2. 地圖左區下方 3. 地圖右區中部 4. 地圖左上方 5. 地圖中部左下方周圍被木牆圍住之處 (騎大象可撞破木牆) 6. 我方大本營右下方 7. 地圖左下角敵方大本營處。

### 戰場六：山賊平定戰

地型特點 - 四四方方的地型，但小心迷路
戰勝條件：擊破張飛
失敗條件：孫尚香死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

在本戰中，小尚香將會以一敵百，但是敵人的實力只算是平平而已。在本戰中的最大難題就是城中的開門問題。如果不將其中一個副頭領擊破的話，門便不會開，那樣只會困在城中。以要一打倒。最後，攀過城牆後便可以到達總頭領張飛的出現地點，也就是城的正中央。

### 戰場七：合肥新城包圍戰

地型特點 - 繁複的進攻路線
戰勝條件：擊破司馬懿
失敗條件：孫權死亡

#### 建議進攻方法、路線及攻略

這場是筆者認為最麻煩的戰役。吳國的軍隊都陣列在主艦之外，隨時可進行攻擊。但是最大的問題就是在城中很多城門都是緊閉的。所以一定要知道合適的進攻路線。筆者會提議先到右邊的城門突入後，走到城的右翼位置再到近城中央的地方，最後才嬈到大殿。但不要一下子跑到城的中央，因為那兒的兵士多得很。另外，在地圖的右上方其中一個木箱可尋得稀有的寶物，請努力地尋找吧。



# 各GROOVE連續技介紹

朕剛剛登基乜都未識，為了完成工作以經將近駕崩，幸得一班忠臣肝腦塗地以死相助之下，終可為大家介紹CVS2中已知的連續技，雖然此GAME的判定怪怪但也不失為一隻有趣的遊戲，今期先為大家研究部份角色!!!

TEXT：3☆　嚴重協力：毛、REI、妖精、肥賢、天草

## ROCK HOWARD

《餓狼～THE MARK OF THE WOLVES》中人氣的角色，能力方面屬於平均的類型，可說是攻守兼備。攻擊方面，遠距離時可用「烈風拳」及「HARD EDGE」作牽制，但要留意「HARD EDGE」(弱攻擊)要在和對手有一定的距離下才可使用，否則被擋格後會遭對手反擊。中距離時可使用蹲下中K＞＞烈風拳 或 蹲下中K＞＞HARD EDGE(弱攻擊)作牽制，而站立遠重K則可牽制對手的跳躍，空中重腳的攻擊判定十分高，令ROCK在空中戰十分有利。對空方面，可用通常技蹲下重P、蹲下中P及站立遠重K作地對空之用，蹲下中P擊中後CANCEL「RISING STORM」作追打，而LV3「RISING STORM」的攻擊力更十分可怕，在實戰中可說是十分可靠的對空方法，而「RISING TACKLE」的對空判定也不錯。近身戰時可多用蹲下弱K(目押)＞＞蹲下中K攻擊對手下段，蹲下中K可CANCEL「SHINE KNUCKLE」或「HARD EDGE」作為基本的連續技，「CRACK COUNTER」的收招硬直時間很短，實戰時可多加使用，失敗也不容易遭受對手的反擊。「RAGE RUN・TYPE『DUNK』」及特殊技「雷光回蹴」都是中段的攻擊，在實戰中可突襲蹲下的對手，有一定的作用，但「RAGE RUN・TYPE『DUNK』」被擋格的話會遭對手反擊，要小心使用，而突進技「RAGE RUN・TYPE『SAVE』」及「RAGE RUN・TYPE『SHIFT』」使出後會有硬直時間，所以作用不大。「真空投」BREAKING後可因應位置而連接必殺技、超必殺技或各種連續技，如「RISING STORM」或「SHINE KNUCKLE」，在實戰中可令攻擊的戰術更多變化。

## 連續技

☆下輕K 1~3 >> 下中K >> HARD EDGE 或 SHINE KNUCKLE !!!

☆真空投 >> 羅殺 >> 輕RISING TACKLE >> SHINE KNUCKLE 或 RISING STORM(LV2以上) !!!

### C GROOVE

☆自己在版邊：真空投 >> 羅殺 >> 輕RISING TACKLE >> LV2 SHINE KNUCKLE >> LV1 RISING STORM !!!



### N GROOVE

☆下輕K or 下輕P >> 近重P >> DEADLY RAVE・NEO(9 HIT) >> 下輕K 1~2 >> 下中K >> SHINE KNUCKLE !!!

### A GROOVE

☆( 下重P 1~5 >> 重 HARD EDGE(1 HIT) >> ) x 1~3 >> 下重P 1~3 >> 重 HARD EDGE(1 HIT) >> SHINE KNUCKLE !!!

☆ROLENTO限定???自己在版邊：真空投 >> 羅殺 >> 輕RISING TACKLE >> OC發動 >> ( 下中P >> RAGE RUN・TYPE「SHIFT」( 過背 ) >> 真空投 >> 羅殺 ) 1~2 >> SHINE KNUCKLE !!!





## 基本戰術




本作的八神各方面也比前作強，新增的蹲下中P、立中P和站立中K在中距離上十分可靠。地上戰主要利用蹲下輕K、蹲下中P、遠距離重P、站立中K和遠距離重K作牽制和封位，蹲下輕K是八神歷年來的主要連續技的起動(不論KOF或CVS^^")，不但可CANCEL重葵花和八稚女作連續技使用，而且因為收招快還可目押其他通常技如蹲下中P、近立重P和蹲下重P作其他更強的連續技或牽制技使用。蹲下中P主要的作用是在中距離試探及牽制對手，由於蹲下中P可以CANCEL大家不妨在擊中對手時CANCEL闇拂或葵花作進一步的牽制，還有因為蹲下中P的出招和收招快在擊中對手後可以目押蹲下輕K、蹲下中P和蹲下重P等使連續技更華麗，但不太實用。遠距離重P的動作是KOF中的超重擊但不會另對手吹飛，主要用途是中距離的牽制技和蹲下中P一樣是可以CANCEL各種必殺技的。遠立中K和遠立重K是用於遠距離牽制對手，遠立重K是八神攻擊距離最遠的通常技不過攻擊判定較高有一些對手蹲下是不雖擋格使破綻大露，所以還是用立中K較為安全。八神在對空方面最主要是利用鬼燒，鬼燒出招快且有無敵時間十分可靠，但在遠距離對空還是用蹲下重拳較為適合，假若對手在你的正上方你可試用近距離立重P和近距離立重K作對空也是十分可靠。在空中突入八神是有很多選擇的1)以跳通常技正面攻入2)大跳過對手背後使出百合折3)跳向對手前或後方在空中不使出任何招式在著地的一瞬以蹲下輕K攻擊對手下段。以跳通常技正面攻入是最傳統的空中突入方法，八神的所有空中通常技也相當強勁，主要以跳中P、跳中K和跳重K為主，若擊中對手再施以蹲下輕K或近站立重P連上各種連續技，但怎麼說也是正面攻入以CAPCOM遊戲來說大部份角色也有強勁的對空技，所以要小心不能亂來。若想以百合折攻擊對手背後，不妨在數發蹲下輕K或空中通常技後以大跳過對手背面使出，若被對手擋格了可使出蹲下輕K繼續各種牽制、再次跳過背部百合折或屑風。最後的跳向對手前或後方在空中不使出任何招式在著地的一瞬以蹲下輕K攻擊對手下段是在KOF中常用的招式，在CVS中也是十分有效由其對著一些P或K GROOVE的對手^^，而正常這種攻擊法主要也是把對手打DOWN了後才使用的。

## 連續技

☆百合折 >> 下輕K 1~3 >> 重 葵花 or 八稚女 !!!

☆屑風 >> 中P >> →+ 中P >> 重 葵花 or 八稚女 !!!

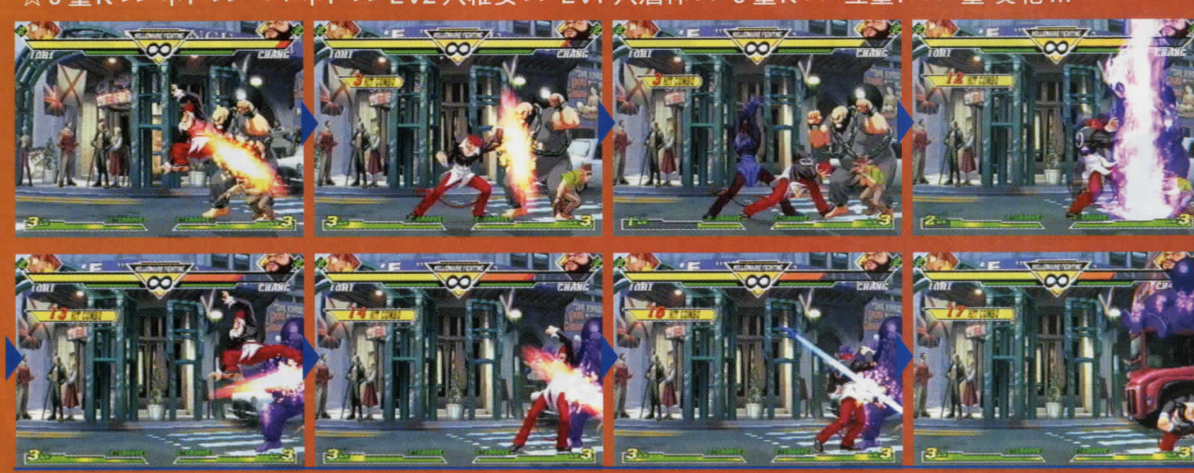
☆百合折 >> 下輕K >> 近立重P or 下中P >> 重 葵花 or 八稚女 !!!

☆下中P >> 下中P >> 重 葵花 or 八稚女 !!!

對體型大的角色限定：下中P >> 下輕K >> 下重P >> 重 葵花 or 八稚女 !!!

## C GROOVE

☆J 重K >> 中P >> →+ 中P >> LV2 八稚女 >> LV1 八酒杯 >> J 重K >> 立重P >> 重 葵花 !!!



## A GROOVE

☆屑風 >> OC 發動 >> 立重P >> 下重K x N >> 琴月 >> 八稚女 !!!









☆屑風 ........ x N !!! ( 恥辱技^^" )

版邊：琴月 x N >> 葵花 x 3 >> 八稚女 !!!







# 草薙京

## 基本戰術

今作中的草薙京在各方面能力也在比前作被大幅地提升，更追加了在「草薙之拳」中不可缺少的招式「毒咬」「罪詠」「罰詠」，另外必殺技「朧車」及「七十五式・改」也被移植到今作中，令草薙京的戰鬥力加強了不少，也令戰術也更多變化。和《KOF》系列相比之下，草薙京的必殺技如「荒咬」及「毒咬」的攻擊距離短了很多，變得幾乎沒有牽制對手的能力，所以在對戰時，必須要和對手維持著中或近的有利距離，再以蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重P 等通常技作為主導，牽制著對手，再在對手露出空隙時用通常技CANCEL 必殺技及超必殺技攻擊～（蹲下弱1~3 > > 無式），京在今作中有很多的通常技目押通常技，如用蹲下輕K 作起動目押 站立重P 、蹲下中P 及蹲下重P ，而蹲下中P 也能目押蹲下中P ，再連接必殺技及超必殺技，令草薙京的連續技有很多的變化。必殺技方面，要注意的是「七十五式・改」及「朧車」最好配合通常技在連續技中使用，因對手可在擋格「七十五式・改」的第1 HIT後作出反擊(「七十五式・改 ( 弱K )」後只可作超必殺技的追打)，「朧車」落空後的破綻也很大，故要小心使用，而「R.E.D KICK」則成為非常實用的必殺技，不但是打擊中段的招式，收招時間快，攻擊的判定更很強，即使被對手擋格也不會遭受反擊，可在實戰中多加利用。但比較可惜的是，草薙京的空中戰不是很強，所以在對空技方面便比較重要，蹲下重P及「鬼燒」也作為可信賴的對空技，而「鬼燒」也有著打擊防禦的特性。今作中的特殊技「奈落落」在擊中對手後，對手便會倒地，故實際用途便變得不大。

## 連續技

☆下弱K 1~3 >> 無式 !!!

☆下弱K >> 下重P >> 毒咬 >> 罪詠 >> 罰詠 !!!

☆下弱K >> 下中P >> 七十五式・改(中K) >> 大蛇薙 !!!

☆J 重K >> 立重P >> 七十五式・改 >> 朧車 !!!

## C GROOVE

☆下輕K >> 下輕P >> LV2 無式 >> 中 七十五式 改 >> 大蛇薙 !!!





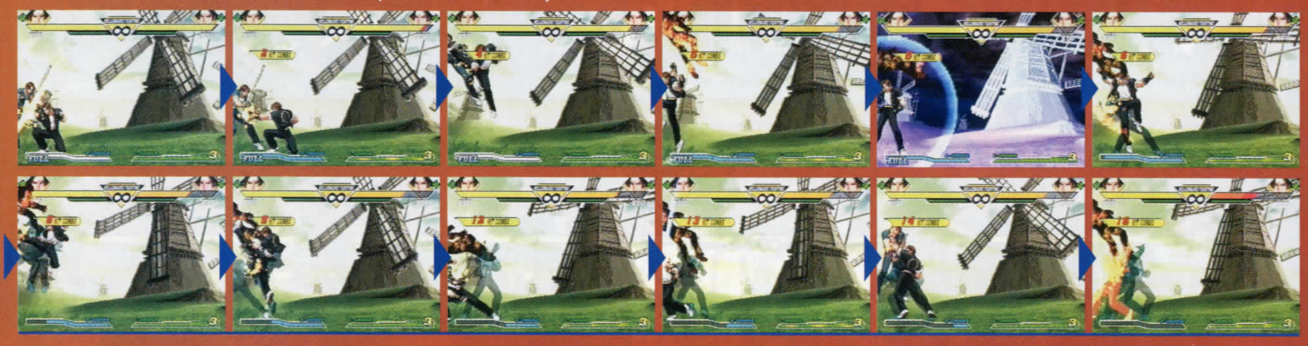




☆ J 重K >> 下重P >> LV2 大蛇薙 >> 中 七十五式 改 >> 大蛇薙 !!!

## A GROOVE

☆ OC 發動 >> 下重P >> ( 荒咬 >> 九傷 ) x N >>



☆OC 發動 >> 下重P >> 立重K 1~5 >> ↘ + 重K x N >> 無式 !!!

☆下輕K >> 下中P >> 中 七十五式 改 >> 輕 鬼燒 >> OC發動 >> 輕 鬼燒 >> 中 朧車 >> 輕 七十五式 改 >> 荒咬 >> → + 重P >> 毒咬 >> 琴月 >> 大蛇薙 !!!

## 基本戰術




《STREET FIGHTER》系列遊戲中的大哥，是一個大家也非常熟悉的角色，必殺技及超必殺技也忠實地移植過來，角色的操作也和以往沒有太大分別，但由於《CAPCOM VS SNK》中有多個GROOVE的選擇，所以已經沒有了「屈波昇」這回事。招式方面，「昇龍拳」的攻擊判定被修改，出招時的無敵時間縮短了，已經不是完全無敵的對空技，而另外兩招必殺技「波動拳」及「灼熱波動拳」也有所改動，收招的硬直時間比以往長，近距離下若被擋格的話，會遭受對手反擊，要小心使用。「龍卷旋風腳」則比以往強，由於出招時可避過絕大部份的飛行道具(如：波動拳、真空波動拳、花蝶扇 及 烈風拳等)，可在與對手中距離時使用。RYU的特殊技在對戰中的用途亦非常大，近身時用「鎖骨割」突襲對手的中段是RYU常用的戰術，但惜攻擊的距離比較短，是要捉對手心理使用才能奏效的招式，「旋風腳」則是在和對手中近距離時作牽制之用，由於收招時沒有硬直時間，所以就算被擋格也不怕會被對手反擊，牽制的作用很大，而「鳩尾碎」的用法也和「旋風腳」大同小異，收招時同樣是沒有硬直的時間，也不怕會被對手反擊，把對手困在版邊時，配合其他的攻擊，如「昇龍拳「及下段的通常技壓制對手，很容易令對手GUARD CRUSH，在實戰中是不錯的戰術。超必殺技方面，「真空波動拳」及「真空龍卷旋風腳」沒有改動，「真空波動拳」通常的用法同樣是在對手使出飛行道具的時候使出，用作吞食對手的飛行道具作攻擊，也能配合通常技作連續技使用。「真空龍卷旋風腳」收招時間很快，被對手擋格後也不會被反擊，可在和對手近距離時使出，利用超必殺技起動的無敵時間避過對手的攻擊，再擊中對手，非常實用，也可用作對空的招式及配合通常技作連續技使用。LV3才可使出的超必殺技「真昇龍拳」的攻擊力依然十分可怕，可在連續技中使用，但要注意與對手的距離，因為距離若稍遠的話，便不會重重擊中對手，令攻擊力大減。實戰中也可多利用跳前中K攻擊對手背部，令戰術更多變化。

## 連續技

☆下輕K 1~3 >> 下輕P >> 真空波動拳 !!!

☆(J中K >> ) 下中P >> 下中K >> 真空波動拳 !!!

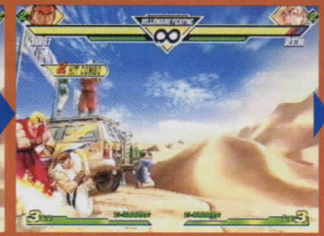
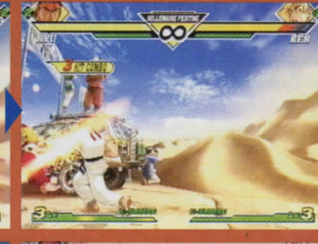
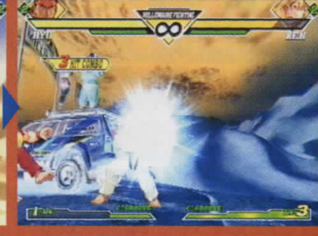
☆J中K >> 下中K >> 真空波動拳 >> 真空龍卷旋風腳 !!!

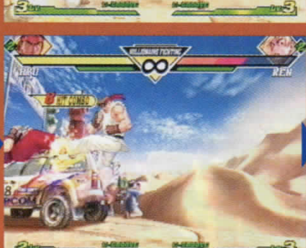
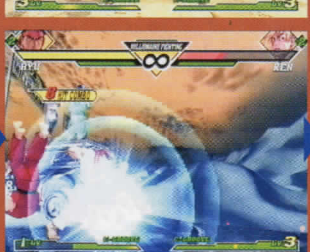
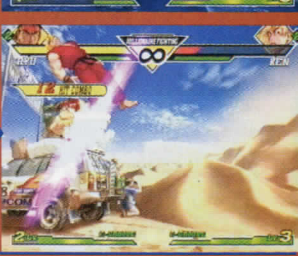
☆ J中K(打背) >> 下輕K >> 下輕P >> 下重K >> 真空龍卷旋風腳 !!!

### C GROOVE

版邊 ☆J重K >> 下中P >> 下重K >> LV2 真空波動拳 >> LV1 真空波動拳 !!!

版邊 ☆J重P >> 下輕K >> 下重P >> LV2 真空波動拳 >> 輕 龍卷旋風腳 >> 真空龍卷旋風腳 !!!

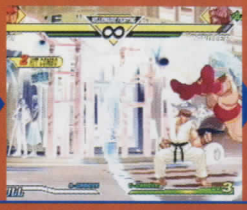
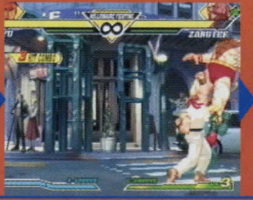




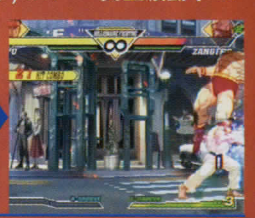




### A GROOVE

☆J中K(打背) >> 立輕P >> OC 發動 >> 立重P >> →+重P x N >> 真空波動拳 or 真空龍卷旋風腳 !!!

版邊：J輕K >> 空中龍卷旋風腳 >> OC 發動 >> 下重P >> ( 重 龍卷旋風腳 >> 中 空中龍卷旋風腳 ) x N >> 真空波動拳 !!!





## 基本戰術

既然係《CAPCOM VS SNK》又怎會小得呢件招牌貨阿KEN呢~。KEN和前作分別不是很大也是強角之一，主要攻擊方法也是和以往《街霸》中的KEN差無幾。KEN主要的進攻方法大至可分為跳中K打背後的各種攻擊和中距離各種的牽制。在跳中K成功擊中對手後最基本可以連上下輕K 1~3 >> 昇龍烈破 簡單方便又實用，如果你是使用C GROOVE的話不用我多說也知可以如何了吧^^。若對自己的目押有信心可以在蹲下輕K後蹲下輕P目押蹲下中K或蹲下重K再CANCEL超必殺技使連續技更華麗，如使用蹲下輕K後目押蹲下重K CANCEL LV2 神龍拳可在神龍拳下降時CANCEL 空中旋風腳(空發)再連上蹲下重P >> 神龍拳 是在中場最強的連續技。若果對手是擋格的話可以在數發蹲下輕K後蹲下重腳CANCEL前方轉身再施以 1)投技 2)蹲下輕K 1~3 CANCEL 必殺技 或 超必殺技 3)近立重拳 >> 波動拳 或 鉈落蹴 等繼續牽制 或 給對手一人份無比的呵護。在中距離方面是KEN十分有利的位置，主要使用遠立重K、→+重K牽制對手，還有可以用蹲下中K 或 蹲下重K >> 波動拳 或 輕前方轉身 作下段突擊、牽制及拉近距離再使出先前提及的各種近身戰術。KEN在對空方面不用多說大家也知有頂頂大名的昇龍拳對空，不過本作中以比前作削弱了不小但也是十分可靠的對空技。但若只使用昇龍拳對空未免太無聊了，有些時候對手在你的正上方你可以用蹲下重拳作對空技使用，如果你能夠的話可以在蹲下重拳擊中對手時CANCEL 神龍拳作出追打使對戰時更加多采多姿。(最後一提神龍拳對空也是十分十分可靠的。)

## 連續技

☆ 下輕K >> 下輕P >> 下中K >> 昇龍烈破 !!!

版邊 ☆ J重K >> 重P >> 昇龍拳 >> 神龍拳 !!!

☆ 下輕 1~3 >> 下重K >> 神龍拳 !!!

### C GROOVE

版邊 ☆ J中P >> 空中龍卷旋風腳 >> 下中K >> LV2昇龍烈破 >> 輕 前方轉身 >> 輕 昇龍拳 >> LV1 神龍拳 !!!

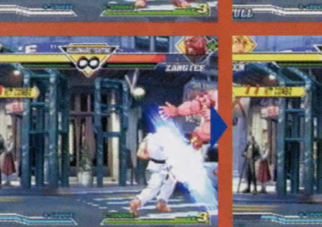


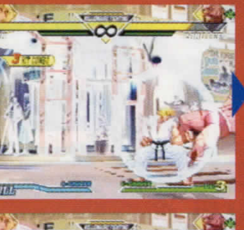
☆ J中K(打背) >> 下中K >> LV2 神龍拳 >> 下降時 龍卷旋風腳(空發) >> 輕 昇龍拳 or 下重P >> LV1 神龍拳 !!!

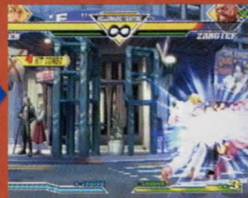
### A GROOVE

版邊 ☆ J重K >> 重P >> 輕 昇龍拳 >> OC 發動 >> 輕 昇龍拳 x N(離地前不停CANEL) >> 神龍拳 !!!( 昇龍拳離地前不停 CANEL 暫時試到可以 5 次 )








☆ ( J重K >> 下輕P >> ) OC發動 >> (下輕K) >> 立重P >> →重K x N >> 輕 昇龍拳 x 1~5 (離地前不停CANEL) >> 神龍拳 !!!





## 基本戰術

來自《餓狼傳說》的人氣角色到了《KOF》以無限霸氣腳和無限飛翔腳出名，而在《CVS2》本作中也是非常強的角色之一，各方面也十分出色不論近距離、中距離、遠距離及空中戰也很強，速度也相當不俗。地面近身戰時主要使用蹲下輕K連打CANCEL作起動再接上空沙塵、霸氣腳或蹲下輕P目押蹲下中K CANCEL各種必殺技或超必殺技成為基本的連續技及牽制技。而中距離時主要用蹲下中K CANCEL中半月斬牽制對手。遠距離戰時以遠距離輕K、遠距離立重P、遠距離立重K及蹲下重K。遠距離立重P是金最主要的遠距離牽制技，不過對手蹲下是不須檔格所以也要小心使用。遠距離立重K是金最遠的通常技，出招不是相當快但出招後按實不放可以擺出架式（順帶一提在這個沒有霸氣的重霸氣腳後按實也是可以擺出架式的），在擺出架式時是可以按不同拳腳使出不同必殺技，架式中輕P可用來牽制對手也是架式中唯一可以CANCEL的招式、架式中中K是中段技，架式中輕K是下段技和中段交替使用十分有趣^^"。架式中中P可以避過一些下段攻擊還可以向前或後移動，最後還有架式中重P，雖是架式中攻擊判定最遠的攻擊但不是太實用，而且收招不是很快若太近使出會被對手反擊。金在空中戰也是十分強，可用飛翔腳突襲對手或用起跳超低空飛翔腳削減對手體力。跳重K可用來打背脊不過判定並不是很大。對空方面以飛燕斬、空沙塵和蹲下重拳為主。想不到空沙塵在對空方面十分不俗著地時收招速度十分快，而飛燕斬是金一向以來主要的對空技，不過收招反而不及空沙塵。下重拳主要是一些中距離的對空技，但判定並不是十分強，所以還是早一點使出為妙。

KIM

## 連續技

☆ J 重 K >> 下輕 K 1~3 >> 重 空沙塵 !!!
☆ J 重 K >> 下輕 K >> 下輕 P >> 下中 K >> 鳳凰腳 !!!
☆ J 重 K >> 下輕 P >> 立重 P (1 HIT) >> 霸氣腳 >> 鳳凰腳 !!!

### C GROOVE

☆ J 重 K >> 下輕 P >> 立重 P (1 HIT) >> 霸氣腳 >> LV2 鳳凰腳 >> 霸氣腳 >> LV1 鳳凰腳 !!!
☆ J 重K >> 下輕P >> 立重P (1 HIT) >> LV1 鳳凰飛天腳 >> 飛翔腳 x 3次 >> LV2鳳凰天舞腳 >> 飛翔腳 x 4次 !!!



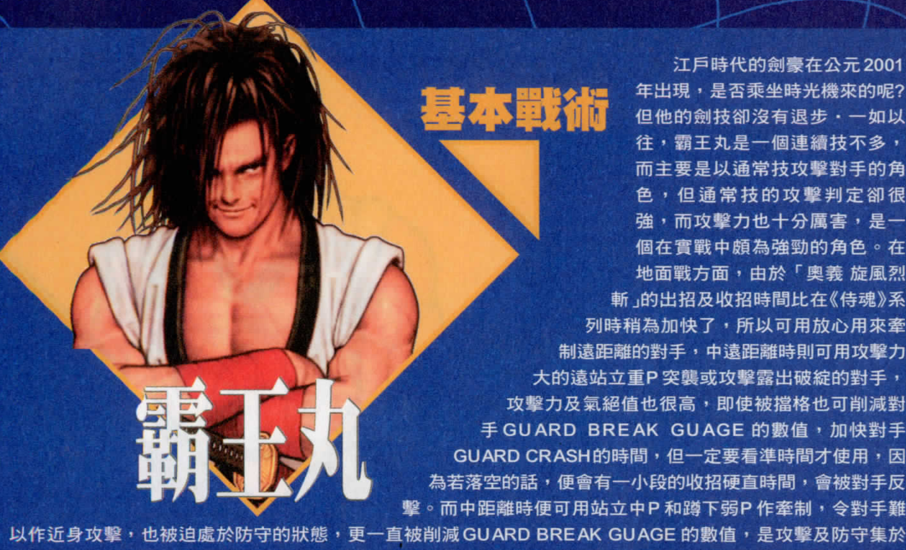
### N GROOVE

☆ J 重 K >> 下輕 P >> 立重 P (1 HIT) >> MAX 鳳凰飛天腳 >> J 重 P >> 鳳凰天舞腳 !!!
☆ J 重 K >> 下輕 P >> 立重 P (1 HIT) >> MAX 鳳凰飛天腳 >> 飛翔腳 x 4 次 >> 鳳凰天舞腳 !!!

### A GROOVE

☆ OC 發動 >> 下中 K >> 中 半月斬 >> 鳳凰腳 !!!
☆ 飛翔腳 x 3次(空中HIT) >> OC 發動 >> 飛燕斬 >> 飛翔腳 x N >> 下重P >> 鳳凰飛天腳 >> : 飛翔腳 x 3次 !!!
☆ OC發動 >> 輕 半月斬 >> 霸氣腳 >> 流星落 >> 飛翔腳 >> 霸氣腳 >> 重 空沙塵 >> 飛翔腳 >> 重 飛燕斬 >> 天昇斬 >> 飛翔腳 >> 鳳凰腳 !!!





# 霸王丸

## 基本戰術

江戶時代的劍豪在公元2001年出現，是否乘坐時光機來的呢?但他的劍技卻沒有退步，一如以往，霸王丸是一個連續技不多，而主要是以通常技攻擊對手的角色，但通常技的攻擊判定卻很強，而攻擊力也十分厲害，是一個在實戰中頗為強勁的角色。在地面戰方面，由於「奧義 旋風烈斬」的出招及收招時間比在《侍魂》系列時稍為加快了，所以可用放心用來牽制遠距離的對手，中遠距離時則可用攻擊力大的遠站立重P突襲或攻擊露出破綻的對手，攻擊力及氣絕值也很高，即使被擋格也可削減對手GUARD BREAK GUAGE的數值，加快對手GUARD CRASH的時間，但一定要看準時間才使用，因為若落空的話，便會有一小段的收招硬直時間，會被對手反擊。而中距離時便可用站立中P和蹲下弱P作牽制，令對手難以作近身攻擊，也被迫處於防守的狀態，更一直被削減GUARD BREAK GUAGE的數值，是攻擊及防守集於一身的戰術，非常實用，蹲下重K可突襲對手的下段，若不是在最近身的距離下被擋格，也不會受到反擊，可在中距離時多加利用。霸王丸的空中戰也很厲害，他的前跳重腳的攻擊判定強，能很容易截擊在空中相遇的對手，若對手前跳攻擊的話，便可用後跳弱P及中P截擊，牽制對手的跳躍及維持著對霸王丸最有利的作戰距離(中距離)，可以令對手難以近身，而在今作中，用出招時間快了及有無敵時間的「弧月斬」作對空技，比用蹲下重拳對空更為可靠。實戰時更可多使用「奧偽 旋風烈斬」欺騙對手作擋格或跳躍，再因應情況而作出適當的攻擊，會有一定擾亂對手的效果，而必殺技「烈震斬」出招及收招的速度非常快速，更是中段的攻擊，若配合下段的通常技攻擊的話，往往會令對手難於作出反應去擋格，而就算被擋格，也不會遭受反擊，是在實戰中不可不用的攻擊戰術。「天霸封神斬」可配合通常技作連續技使用，但另一招「淒煌斬」則因出招時間較慢，所以實際的用途不大。

## 連續技

☆ J 重K >> 下輕K >> 立輕P >> 弧月斬 !!!

版邊：奧義 旋風烈斬 >> 天霸封神斬 !!!

## C GROOVE

☆ J 重K >> 下輕K >> 立輕P >> LV2 天霸封神斬 >> LV1 天霸封神斬 !!!

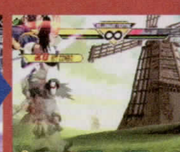
☆ J 重K >> 下輕K >> 立輕P >> LV2 天霸封神斬 >> 奧義 旋風烈斬 >> LV1 天霸封神斬 !!!

☆ J 重P >> 下重P >> LV2 天霸封神斬 >> 奧偽 旋風烈斬 >> 下重P >> LV1 天霸封神斬 !!!





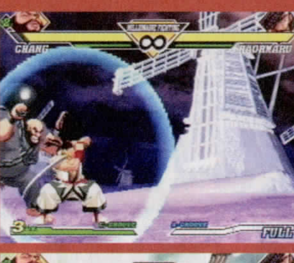
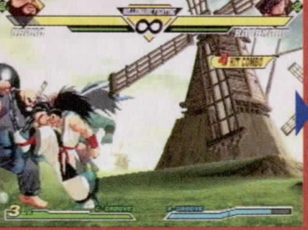




## A GROOVE

☆ J 重P >> OC 發動 >> 立重K x N >> 天霸封神斬 !!!

版邊 ☆ 奧義 旋風烈斬 >> OC 發動 >> 弧月斬 x N !!!











## 基本戰術



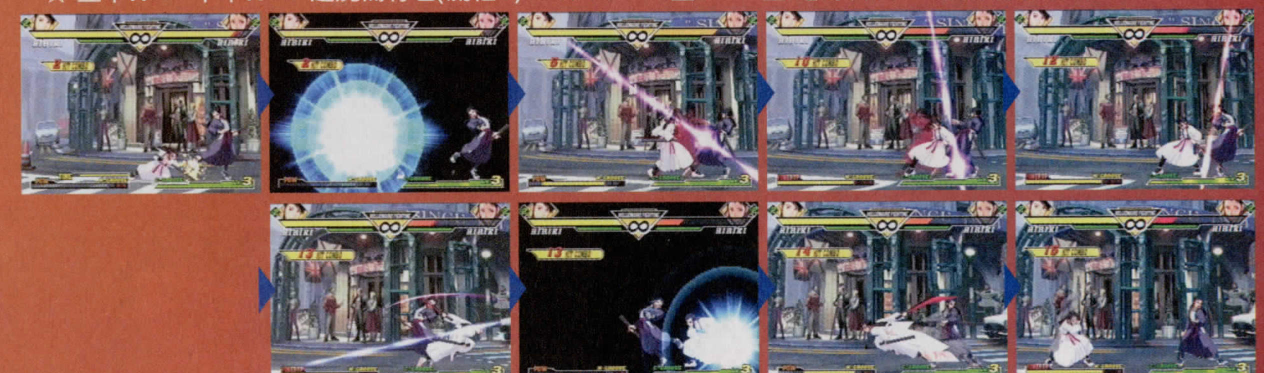

高嶺響是本作的新增角色主要打中至遠距離為主，通常技的判定十分強在地面戰和對空方面也是十分出色，不過在連續技方面比較弱，在不使用超必殺技的情況下不能給對手太大打擊。地面戰是高嶺 響最優勝的地方主要是利用站立中P、蹲下中P作中距離牽制。遠距離站立中P和蹲下中P出招和收招速度也十分快，是高嶺響最強的牽制技，不過兩者也不能以必殺技CANCEL ，但蹲下中P 可以CANCEL超必殺技不過實用性不高。在近身戰時高嶺響主要使用蹲下輕K、蹲下輕P、近站立中P 、近立中K及站立重K 。近身戰時通常也是以蹲下輕K作起動再連打CANCEL 數發蹲下輕K >> 蹲下輕P然後CANCEL 輕或中的「遠間斬也」作為基本連續技，也可以連上「越屍而行也」和「發勝神氣也」，但若要連上LV1「發勝神氣也」則不能太多蹲下輕K 了。近站立中P 和近立重K 主要用於擊中對手後CANCEL 必殺技「近寄斬也」和「輕輕一閃也」，CANCEL「近寄斬」也主要是用來"陰"對手背脊再CANCEL「重遠間斬也」或「發勝神氣也」，但對手若是蹲下檔格則不須拉返方向，不過若擊中對手也是一招不錯的連續技。CANCEL「輕輕一閃」也用途是試探對手再選擇 1)「棄機重要也」返回後方安全位置 2)「待機重要也」過對手背脊 3) 待收招後再以不同的通常技作其他牽制。而近立重K 的用法是和近立中P 大至上一樣，不過近立重K 是下段技。近立中K不能CANCEL 任何必殺技，但收招奇快可目押其他不同的通常技作出強力的連續技，由以下輕P 、下輕K 及下重P 最為實用。在對空方面高嶺響的站立遠或近距離重P 性能超強十分十分可靠，也可以用一起跳重P 作空對空，這方法主要是打P或K GROOVE 的對手，但一定要與站立重P 混合使用令對手的BL 或JD時間混亂。最後你也可以用當身技~居合也把對手的攻擊當身，再施以各色各樣的追打，當中以「發勝神氣也」和「畏死之心也」的追打最為容易及實用。

## 連續技

☆ 下輕K 1~4 >> 下輕P >> 遠間斬也 or 發勝神氣也 !!!
☆ J 中P >> 近立重P >> 畏死之心也 !!!
☆ J 中P >> 立重K >> 重 近寄斬也 >> 遠間斬也 or 發勝神氣也 !!!

### N GROOVE

☆ 立中K >> 下中K >> 越屍而行也(流程1) 9 HIT >> 立重K >> 重 近寄斬也 >> 發勝神氣也 !!!



### A GROOVE

☆ 近寄斬也 x N >> 發勝神氣也 !!!
版邊 ☆ 通常投K >> OC 發動 >> 遠間斬也 >> 立輕P >> J 重P x N >> 發勝神氣也 !!!









## 基本戰術

《CVS2》的NAKORURU相比起《CVS》的確變更很大，其中大部分的變更都是在必殺技之中，這可以說是大打折扣；但是由於她的速度的確非常驕人，若玩者能夠利用這一個優點，她依然是可以成為一個十分強的角色。由於NAKORURU的通常技攻擊距離多數比較近及判定比較弱，所以絕不適宜作長時間地上牽制戰；站立中K出招不算快，不過可以避過大部分角色的下段技作反擊；蹲下重K及遠距離站立重P都算是不俗的牽制技，不過由於遠距離站立重P收招太慢，所以著重使用蹲下重K比較好。在進攻方面，大家可以多加使用空中攻擊，因為NAKORURU的跳躍速度快、軌道高，而且還有跳起輕K作打背脊，所以常常能給予對手一個喘不過氣的攻勢；若對手以蹲下重P等防你跳背脊的話，大家可以轉用攻擊判定極大的跳起重K硬碰。在對空方面，近距離對空使用蹲下重P可說是萬無一失，遇上對手打背脊的時候，可以轉用特殊技地轉斬(↘+重P)作邊逃走邊攻擊，在中距離對空方面可以用跳起中K；另外當遇上了跳得高的對手又或者愛用空中龍捲旋風腳逃走的對手，大家可以用跳起重P截擊！以近身戰為主軸的她，擁有不少目押技:1)蹲下輕P/K>蹲下中P/K，2)蹲下輕P/K>近距離站立中P/K，3)蹲下輕P/K>蹲下重P/K，4)蹲下輕P/K>近距離站立重P/K，5)蹲下中P/K>蹲下中P/K，6)蹲下輕K>遠距離站立中P等等…，實用不實用就見仁見智了，不過若能夠練熟的話，在進攻時可以擁有更多連繫技及連續技，令攻勢有更多變化。

## 連續技

☆ J輕K(打背脊) >> 下輕K x 1~3 >> 遠立中P >> 重勝利之刃 ！！！
☆ J輕K(打背脊) >> 下輕K >> 下中P or 近立中P or 近立中K >> 神之輪舞 or 勝利之刃 or 風之刃 ！！！
☆ J輕K(打背脊) >> 下輕K x 1~3 >> 下重K >> 鷹神之怒 ！！！
☆ J輕K(打背脊) >> 下中P >> 下中P or 下中K >> 重勝利之刃 or 中或重風之刃 or 鷹神之怒(LV3) ！！！
☆ J輕K(打背脊) >> 下輕K >> 下中K >> 鷹神之怒(LV2以上) or 連擊神之輪舞(level 2或以上) ！！！
☆ 地轉斬 >> 下中P >> 勝利之刃 or 風之刃 ！！！
☆ 地轉斬 >> 下中K >> 鷹神之怒(LV2以上) or 連擊神之輪舞(LV3) ！！！

## C GROOVE

☆ J輕K(打背脊) >> 下中K >> 連擊神之輪舞(LV2) >> LV1 鷹神之怒 ！！！
☆ J重K >> 下重K >> 鷹神之怒(LV2) >> 風之刃 ！！！
自己在版邊：J輕K(打背脊) >> 下重P >> 連擊神之輪舞(LV2) >> 鷹捕 >> 鷹捕攻擊 >> 鷹降 or 神之刃 ！！！



## A GROOVE

☆ OC發動 >> 下中K >> 地轉斬 x 1~6 >> 下重K >> 下重P x 1~2 >> 鷹捕 >> 鷹轉斬 >> 站立中P >> 下重P x 1~2 >> 鷹捕 >> 神之刃 >> 站立中P >> 下重P x 1~2 >> 鷹神之怒 ！！！







## 基本戰術




RUGAL 在今集的實力比起上一作來說，可用性的確大大提昇了不少。地上戰時分別要利用蹲下中P、站立中K、遠距離站立重P、蹲下重P及遠距離站立重K封位作牽制，蹲下中P主要用作對付以集中半身牽制攻擊的對手，而且由於可以CANCEL，大家可以不妨在擊中對手時嘗試CANCEL重烈風拳加以牽制，就算蹲下中P擊不中對手(如被對手用轉入突進)，由於收招快，所以大家還是可以對大部分對手立即截擊，站立中K則用作截擊愛用如蹲下中K的對手，極為可靠！至於遠距離重P則攻擊距離遠，有時候對手在一定距離會使用飛道具作破解你的蹲下中P或站立中K，在這一個時候遠距離站立重P就大派用場了，不過由於收招較慢，不能過於濫用;蹲下重P攻擊距離十分遠，不過打點高，對高大的對手更為可靠;遠距離站立重K則可作防止對手跳躍作牽制，特點是收招較遠距離站立重P快一點點，不過大部分對手處於蹲下狀態時是擊不中對手，不過用作中遠距離牽制還是十分可靠。在對空方面，雖然GENOCIDE CUTTER 有一小段無敵時間，但並不可靠，就算要用，都要早一點使出，利用上昇後的刀鋒作攻擊，不過其實RUGAL 也有其他不俗的對空技，遠距離對空就使用遠距離站立重K，近距離對空使用站立中P，跳背脊的話就用垂直或後跳重P，對付跳得較高的角色(如BARLOG)可以用跳起中P。在跳起攻擊方面，跳起重K攻擊判定大，非常可靠，使用N-GROOVE 的話配合小跳更是一絕;至於跳起中K 就可以打對手背脊，可算是連續技主要的起手式。最後，在近身戰時大家除可以簡單使用蹲下輕K連發之外，還可以利用:1)蹲下輕K>蹲下輕P>蹲下中P，2)蹲下輕P>近距離站立重P這等目押技來進攻，前者則易用但沒有必殺技CANCEL作為連續技，後者則比較適合反應快的玩家使用，在擊中對手後還可以CANCEL 重GOD PRESS 作為連續技。

## 連續技

☆ J 中K(打背脊) >> 下輕K >> 近立輕K >> GENOCIDE CUTTER ！！！

☆ J 中K(打背脊) >> 下輕K x 1~4 >> GENOCIDE ・HEAVEN ！！！

☆ J 中K(打背脊) >> 下輕K >> 近立輕K >> GIGANTIC PRESSER ！！！

☆ J 中K(打背脊) >> 下輕K >> 下輕P >> 下中P >> GIGANTIC PRESSER(LV2 或以上) ！！！

☆ J 中K(打背脊) >> 下輕P >> 近立重P >> 重GOD PRESS >> GENOCIDE ・HEAVEN ！！！

### C GROOVE / S GROOVE / N GROOVE

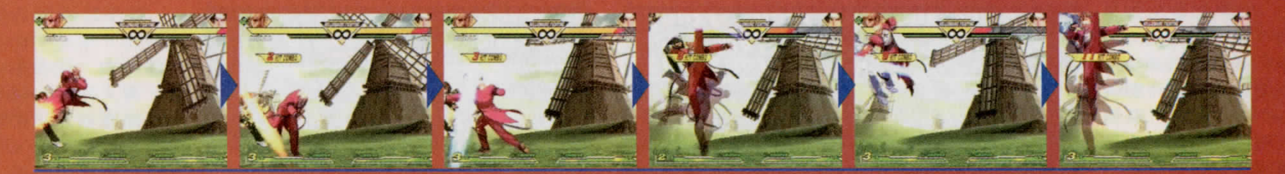
☆ J 中K(打背脊) >> 下輕P >> 近立重P >> GIGANTIC PRESSER >> GENOCIDE ・HEAVEN ！！！

### C GROOVE

☆ J中K(打背脊) >> 下輕K x 1~4 >> GENOCIDE・HEAVEN(LV2) >> GOD PRESS >> GENOCIDE・HEAVEN ！！！

☆ J中K(打背脊) >> 下輕K >> 下輕P >> 下中P >> GIGANTIC PRESSER(LV2) >> GIGANTIC PRESSER ！！！

☆ J 重K >> 近立重K >> 中 或 重GOD PRESS >> GENOCIDE ・HEAVEN(LV2) >> 輕空中DARK SMASH >> GENOCIDE ・HEAVEN ！！！



### A GROOVE

☆ J重K >> 近立重K >> 中 或 重GOD PRESS >> OC發動 >> GOD PRESS x 9 >> GIGANTIC PRESSER ！！！



GAME PLAYERS GAME DATA
發售商:BANGPRESTO
售價:5800 日圓
容量:卡帶
發售日:2001 年9月21日
GBA/SRPG

TEXT:杉原




# GBA上的全新《機戰》、始動!

## 新的故事，新的大戰

***人類是好戰的種族。幾經辛苦得到的和平，又一次輕易的被催毀。基格洛斯軍、地底勢力、異星人……面對一個又一個的敵人，以拯救地球為使命的隆巴納隊，迎接他們的會是怎樣的明日？真正的敵人又到底是誰？登陸GBA的超級機械人大戰A，正式始動……***

## 大戰前奏

宇宙世紀0xxx年。經過一年戰爭、古利普斯戰役兩場大戰，世球圈終於得到短暫的和平。從大戰的傷痕中癒合過來，地球圈開始回復以往急速的復興、發展。

這時發生了一件令局勢完全改變的事件。失去了母星，成為流浪民族的巴姆(バーム)星人希望移民地球，與地球人和平共處。因為有殖民衛星的支持，地球連邦政府爽快地答應了和平交涉。

然而，這次和平交涉以「和平派代表被暗殺」這個最壞的結果決裂，即時突入戰爭狀態。

月球基格洛斯帝國的基爾多魯(ギルトール)元帥認為地球人的無能導致交涉決裂，於是決定發表獨立宣言，同時向地球連邦政府宣戰。同一時間，火星開拓都市受到謎之敵人襲擊，而地球上的百鬼帝國亦再次發動侵略。

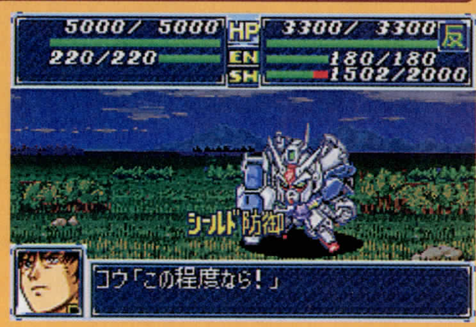
地球又再一次被戰火包圍。

地球連邦政府中能對這次急劇的變化作出對應的，只有隆巴納隊。

現在隆巴納隊仍未發覺隱藏在戰亂背後的真實，在那個極近、極遠的世界來的訪問者……

## HP制盾防御系統

今集的盾防御系統不再是特殊能力，亦不是傷害值減半，而是把盾牌當作整體HP的一部份。裝備有盾牌的機體被攻擊時就會自動發動盾防御，所承受的傷害值會先扣掉盾牌的HP，當盾牌的HP降至0後才開始扣機體的HP。盾牌的HP並不能靠修理回復，而是要倚靠補給或乘艦，這樣就能把盾牌的HP完全回復。



◆使用盾牌

## 特殊技能－反擊(カウンター)

反擊的一方發動的特殊技能。發動後將會造成先制攻擊，而且必定能發動會心一擊。這對己方來說是一個可以一發逆轉的技能，但對付擁有這技能的敵機就要特別小心，為安全計最好在攻擊前先使用必閃。

## 新遊戲，新系統

今作雖然在玩法上維持以往一貫的風格，但亦加入了不少新的元素，使FANS們亦可感受到一些新鮮感。

## 改造界限

本作跟以往的不一樣，每部機體的改造界限都不盡相同，不是每部機體都能施最多的15段改造。而改造界限的高低基本上是取決於該機體的基本能力的高低，基本能力較高的改造界限較低；基本能力較低的則可獲得較高段數的改造，由7段至15段不等。這設定令資金的使用更為多元化，十分考驗玩者處理資金的頭腦。

ボスボロット

| | |
|---|---|
| 資金 | 1204609 |
| 費用 | 0 |
| HP | 3700 ▶ 3700 |

| | |
|---|---|
| HP | 3700 |
| EN | 100 |
| 運動性 | 50 |
| 装甲 | 900 |
| 限界 | 200 |

◆大鐵牛的改造上限是15段

コン・バトラーV

| | |
|---|---|
| 資金 | 1204609 |
| 費用 | 0 |
| HP | 6400 ▶ 6400 |

| | |
|---|---|
| HP | 6400 |
| EN | 260 |
| 運動性 | 70 |
| 装甲 | 2300 |
| 限界 | 250 |

◆超力電磁俠只有7段改造，全改造後能力值與全改造的大鐵牛只是不相伯仲

## 援援攻擊／防御

本作的援護系統亦有別於前作。本作中的援護並非特殊能力，而改為以次數計算。每人每PHASE至少有一回援護攻擊／防御，只要機體未行動，而又與受援護機體處於相同高度，就能發動援護。即是說，普通雜魚也會有一次援護的機會。這樣令遊戲的難度增加了不少，亦更需要玩者佈署有效的戰略。順帶一提，如果實行援護防御的機體會被擊破，援護防御就不會發動，好好利用這點可以令戰鬥較為輕鬆。



◆援護攻擊



◆這是援護防御

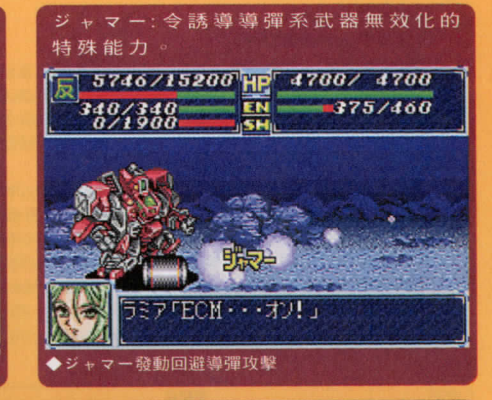
## 特殊能力

EWAC:令鄰近8格的同伴命中率和回避率增加15%的能力，對戰況起很大幫助。D-3的EWAC更可提升30%，實在是激戰中不可或缺的機體。


◆攻擊的命中率及回避率

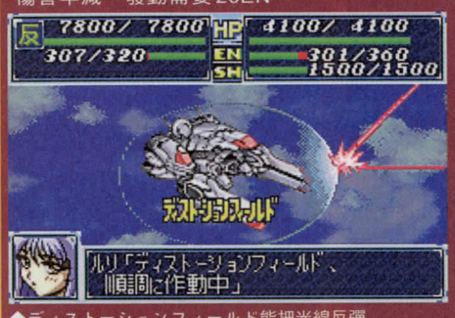

◆D-3鄰接後的命中、回避率

ジャマー:令誘導導彈系武器無效化的特殊能力。



◆ジャマー發動回避導彈攻擊

ディストーションフィールド：Nadesico系擁有的特殊能力，使傷害3000以下的光線武器及5000以下的Gravity Blast無效化，其他武器的傷害半減。發動需要20EN。



◆ディストーションフィールド能把光線反彈



◆然而超過3000傷害的將會照單全收



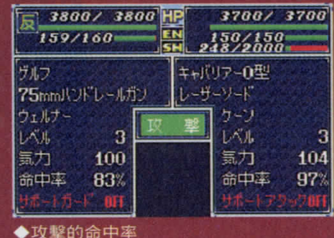
◆通常武器的傷害亦會減半

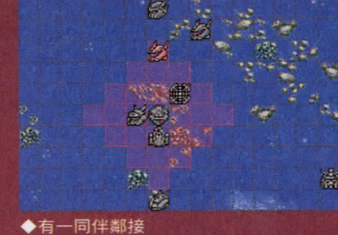
オープン・ゲット、ボソン・ジャンプ:與分身一樣，50%發動率，發動後回避率100%。發動オープン・ゲット需要120氣力，ボソン・ジャンプ需要130氣力。

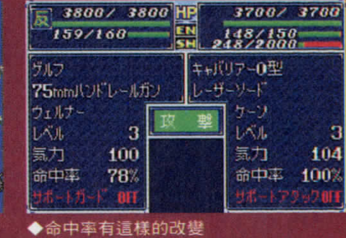
## 隱藏要素－信賴度

雖然信賴度不能於狀態畫面確認，但卻對戰果擁有絕大的影響。
首先是對命中、回避率的影響，與鄰接機體的信賴度的高低，將會計算入命中、回避率的修正。而如果多於一台鄰接機體的話，則會計算最高信賴度的機體。


◆沒有同伴鄰近


◆攻擊的命中率


◆有一同伴鄰接

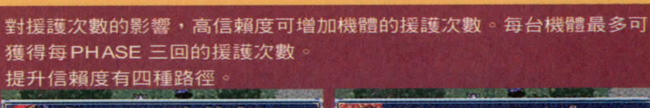

◆命中率有這樣的改變

其次是對援護攻擊／防御的影響。如果援護一方對被援護一方的信賴度高的話，其援護攻擊的攻擊力或援護防御的防御力也會得到提升。



◆援護加美尤　◆同一狀態，但改為援護拉度

對援護次數的影響，高信賴度可增加機體的援護次數。每台機體最多可獲得每PHASE三回的援護次數。
提升信賴度有四種路徑。




◆多蒙只有一次援護　◆LV較低的主角卻有三次之多

其一是選擇出擊，機體每出擊一次都可提升所有角色對他的信賴度。
其二是合體攻擊，使用合體技可增加參與合體技的角色互相的信賴度。
第三種方法是鄰接自軍機體實行攻擊。只要發動攻擊時有自軍機體鄰接就能提高該機體對自己的信賴度。
最後是實行援護，援護一方與被援護一方都會提升對對方的信賴度。





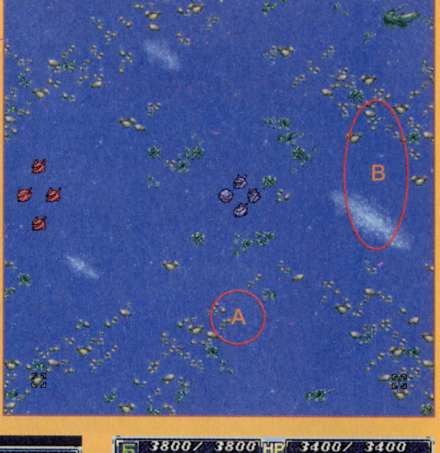
## 第一話　異邦人

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 主角機被擊墜**

筆者是選擇以真實系男主角加上以槍系武器為主的アシュセイヴァー作為主角機。故事一開始時主角發現自己正身處戰場中，而且甚麼都記不起。正當他為著自己的來歷而煩惱的時候，受到基格洛斯(ギガロス)軍追擊的若葉健(ケーン)等人出現。正當眾人正懷疑主角的身份時，追擊部隊已經來到，而隊長更是擁有蒼之鷹的稱號的法蘭(マイヨ)。法蘭看見主角四周的殘骸正是自軍的偵察部隊，就認定主角是敵人並立即作出攻擊，毫不知情的主角被捲入這場戰事之中。

這版開始時是四對四的戰鬥，然而敵軍除法蘭比較強外，其他機體實力並不高，以現時的實力足以與他們硬拼。D-3 裝備了EWAC 裝置，能大幅提升鄰近機體的命中及回避率，玩者應好好利用。受到傷害的機體亦可以D-3的修理裝置回復。第三回合隆巴納隊會前來救援，同時敵軍的增援亦在版圖右方出現。然而這些嘍囉只是數目較多，實力不足為懼。主角及D 部隊可於收拾掉法蘭的部隊後與援軍合流，慢慢把敵軍擊破。要注意的是法蘭機HP被減至30%以下就會和他的部隊一起逃走，因此應留待最後才以援護攻擊一口氣解決他。另外如果玩者於兩回合內擊退法蘭的話，敵援軍就不會出現，同時立即過版。

過版後主角為了尋回記憶，決定與隆巴納隊一同行動。




### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アシュセイヴァー | アクセル |
| キャバリアー0型 | ケーン |
| ドラグナ2型 | タップ |
| ドラグナー3型 | ライト |

### 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファルゲン | 4200/-/210 | マイヨ | 5 | 4000 | Magnet Coating |
| ゲルフ | 3800/-/160 | ダン | 3 | 2000 | / |
| ゲルフ | 3800/-/160 | ウェルナー | 3 | 2000 | リペアキット |
| ゲルフ | 3800/-/160 | カール | 3 | 2000 | / |

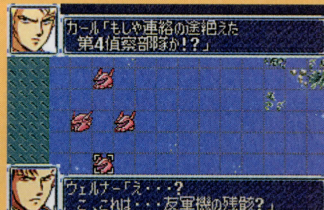
**3 TURN 自軍PHASE**

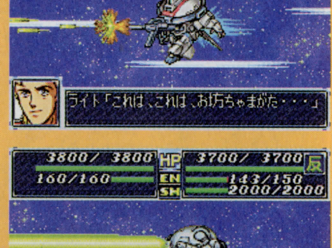
### 自軍援軍(A)

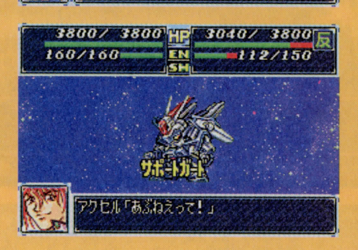
| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ガンダム | アムロ |
| トーラス | ノイン |

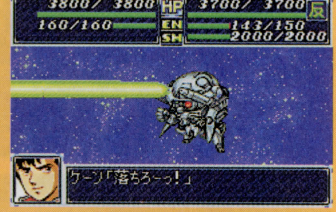
### 敵軍援軍(B)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゲバイ (x2) | 4200/-/130 | ギガノス兵 | 4 | 800 | / |
| ドラウ (x6) | 3800/-/120 | ギガノス兵 | 3 | 500 | / |




## 第二話　妹たちの戰い

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍全滅**

健等人不理會布拉度的反對，暗地前往基格洛斯的基地拯救運輸艦愛達堡號(アイタボ)，主角亦因希望找到回復記憶的線索而同行。

本關開始時我軍正被敵機包圍，玩者應以附近的殖民衛星作據點，把來犯的敵機逐一擊破。密達斯的加入使修理機體增至兩機，加上殖民星的回復效果，玩者大可放心進行攻勢。第二回合出現的法蘭等人會在較後時間才來犯，因此不用心急進攻，專心對付接近的敵人便可。第三回合亞加瑪前來支援，令戰鬥變得更加輕鬆。雖然阿寶的實力不容置疑，但高達的破壞力實在很低，所以援軍的主力就落在較實用的多拉斯身上。與上版同樣，法蘭的HP 被扣至30% 以下就會帶同其小隊逃走。

過版後健等人因不守軍紀而受了布拉度的招牌拳頭，然後關進獨房。而他們為了早日解除D兵器的登錄，唯有忍耐至到達連邦的基地・・・




### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アシュセイヴァー | アクセル |
| キャバリアー0型 | ケーン |
| ドラグナ2型 | タップ |
| ドラグナー3型 | ライト |
| メタス | ファ |

### 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゲバイ (x4) | 4200/-/130 | ギガノス兵 | 4 | 800 | / |
| ドラウ (x4) | 3800/-/120 | ギガノス兵 | 3 | 500 | / |

**2 TURN 自軍PHASE**

### 敵軍援軍(A)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファルゲン | 4200/-/210 | マイヨ | 6 | 4000 | Booster |
| ゲルフ | 3800/-/160 | ダン | 5 | 2000 | カートリッジ |
| ゲルフ | 3800/-/160 | ウェルナー | 5 | 2000 | プロペラントタンクS |
| ゲルフ | 3800/-/160 | カール | 5 | 2000 | リペアキット |
| ドラウ (x2) | 3800/-/120 | ギガノス兵 | 4 | 500 | / |

**3 TURN 自軍PHASE**

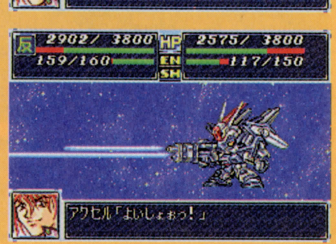
### 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ガンダム | アムロ |
| トーラス | ノイン |














# 第三話　二人だけの戰爭

**勝利條件:敵全滅**
**敗北條件:戰艦被擊墜**




亞加瑪為了增強戰力而降下地球，布拉度為了與一眾超級機械人會合而決定往日本進發。健及達布等人因為首次踏足地球而感到十分新奇，但主角似乎曾經來過地球，對地球有點懷念的感覺。正當萊茵準備為D部隊進行地上戰訓練的時候，亞加瑪收到求救信號，於是決定前往一看究竟。

開始時亞加瑪發現似乎是自護軍的MA因機件故障而不受控制，此時斯羅(シロー)駕駛Ez-8來到，但他沒有攻擊那台MA，反而幫助它進行緊急著陸，於是拉度就以D-3的傍受能力接受他們的對話。從對話中得知兩人似乎是認識的，正想上前確認時自護軍趕到，戰事立刻展開。

由於左方的敵軍部隊較為接近，因此應先攻擊這邊的部隊，這樣與斯羅合流亦較為容易。第二回合發生EVENT，勞列斯(ノリス)與愛娜將會(アイナ)撤退。阿布撒拉斯爆炸令Ez-8的HP剩下1600。幸好它裝備有HP高達3000的盾牌，所以暫時不用擔心。Ez-8的能力與高達差不多，大砲的攻力及射程也不俗。移動後攻擊是它的弱點，幸而斯羅擁有精神「突擊」可補救。本隊方面，由於高達及D部隊在水中移動力較低，乘阿加瑪前進可省下不少時間。左方部隊的拉魯(ラル)較為需要小心。右方敵軍的黑之三連星擁有合體技ジェットストリームアタック，應先以援護攻擊儘快消滅其中一機。



## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ガンダムEz-8 | シロー |
| 自選7機 | |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| アプサラス | 6200/-/180 | アイナ | 4 | / | / |
| グフカスタム | 4300/1300/130 | ノリス | 5 | / | / |
| グフカスタム | 4300/1300/130 | ラル | 5 | 1000 | チョバムアーマー |
| ドムII | 4600/-/140 | ガイア | 4 | 1300 | プロペラントタンクS |
| ドムII | 4600/-/140 | オルテガ | 4 | 1300 | / |
| ドムII | 4600/-/140 | マッシュ | 4 | 1300 | / |
| ザクII (x10) | 3600/1000/110 | ジオン兵 | 3 | 600 | / |

# 第四話　男らしくでいこう

**勝利條件:敵全滅**
**敗北條件:戰艦被擊墜　　敵機侵入基地內**
**4 TURN 敗北條件追加:エステバリス被擊墜**

隆巴納隊接到三輪長官的命令，調查尼爾加(ネルガル)重工秘密開發的戰艦Nadesico，並下令把Nadesico奪取，如有異樣就將它破壞。當亞加瑪移動到尼爾加重工的工場附近時，竟然發現法蘭的部隊亦打算強奪Nadesico，為免這艘新型戰艦落在敵軍手中，與基格洛斯軍一戰在所難免。



雖然本關的目的是保護停泊著Nadesico的基地，但基於及後的發展，筆者還是建議以攻為守，盡量把防線往下移。由於敵機會以攻擊我軍為先，故此大可不用擔心基地會被佔領而GAME OVER。第四回合一眾超級機械人終於來到，但同時百鬼帝國的機械獸亦衝著他們而來。這時Nadesico的廚師－天河明人一時不慎(?)駕駛艾斯特巴利斯(エステバリス)出戰。為免Nadesico發進時受到攻擊，明人唯有硬著頭皮應戰，引開敵軍注意・・・

此時敗北條件追加艾斯特巴利斯被擊墜，玩者需全力保護NPC的明人。如果玩者之前已防線往下移的話，就不用擔心明人受到集中攻擊。然而下方的法蘭攻力頗強，為免明人被他擊墜，應儘快把他解決。至於上方的機械獸，以超級機械人部隊應足以應付，如覺得只有愛美神一台修理機體不足夠，可以派移動力較高的密達斯前往支援。法蘭及暗黑大將軍等人均會在HP少於30%以下時撤退，想賺取更多資金就要善用援護攻擊。

過版後大家就可見識到Nadesico的威力，而尤利加(ユリカ)則趁這段時間逃走，為完成任務亞加瑪唯有作出追擊。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ドラグナー1型 | ケーン |
| ドラグナ2型 | タップ |
| ドラグナー3型 | ライト |
| 自選4機 | |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファルゲン | 4400/-/220 | マイヨ | 6 | 4000 | 高性能レーダー |
| ゲバイ (x2) | 4400/-/140 | ギガノス兵 | 5 | 800 | / |
| ドラウ (x6) | 4000/-/130 | ギガノス兵 | 4 | 500 | / |

**4 TURN 自軍PHASE**

## 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| マジンガーZ | 甲兒 |
| ダイアナンA | さやか |
| ボスボロット | ボス |
| ゲッター1 | リョウ |
| デキサスマック・ | ジャック |
| ダイモス | 一矢 |
| ガルバーFXII | 京四郎 |

## 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| エステバリス・アキト(陸)(NPC) | アキト |

## 敵軍援軍(C)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| マグマ獸ダークロン | 14000/-/240 | ワルキメデス | 7 | 6000 | Mega Booster |
| メカ要塞鬼 | 12200/-/160 | ヒドラ | 6 | 5000 | リペアキット |
| 要塞デモニカ | 14200/-/240 | 暗黑大將軍 | 6 | 6000 | プロペラントタンクS |
| メカ白骨鬼 | 6400/-/130 | 白骨鬼 | 6 | 1100 | カートリッジ |
| メカ角面鬼 (x2) | 5800/-/140 | AI | 5 | 1000 | / |
| 戰鬥獸ドカイダー (x2) | 5200/-/200 | AI | 5 | 900 | / |

# 第五話　二人の艦長

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍戰艦被擊墜**




雖說可能要與Nadesico開戰，但希望能回避此戰的布拉度決定先向Nadesico通訊，試試說服他們投降。當接通後亞加瑪眾人得知原來Nadesico的艦長是個年輕的少女而感到驚訝。經過一輪帶點搞笑成份的對話後，Nadesico艦長尤利加始終不肯投降。布拉度嘗試使用威嚇攻擊，但亞加瑪的主砲竟然被一強力的防護罩完全擋開。此時魔鬼高達(デビルガンダム)從天而降，並重創亞加瑪。尤利加見機不可失，即時下令全速逃走。這時正追趕魔鬼高達的多蒙(ドモン)登場，另一方面對魔鬼高達有興趣的基格洛斯軍亦出現，一場混戰一觸即發。

開始時由於亞加瑪受到重創，HP所剩無幾，亦不能移動。這時應先修理好亞加瑪的傷害，並作出防御態勢。魔鬼高達只有HP高，攻力平平，大可以派兩三台超級機械人幫助已進化為SUPER MODE的閃光高達解決他。基格洛斯軍的機體只屬一般貨色，善用援護攻擊便可輕易逐一擊破。

過版後雖然多蒙多次要求離開，但經過玲(レイン)的勸說最終還是與隆巴納隊一同行動。而知道Nadesico的目的地是火星，布拉度決定補給後展開追擊行動・・・





### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| シャイニングガンダム | ドモン |
| 自選15機 | |

### 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| レビ・ゲルフ | 3800/-/160 | カール | 7 | 2000 | リペアキット |
| ヤクト・ゲルフ | 4300/-/200 | ウェルナー | 7 | 2000 | プロペラントタンクS |
| ゲルフ | 4000/-/170 | ダン | 7 | 2000 | カートリッジ |
| ズワイ (x6) | 4500/-/200 | ギガンス兵 | 5 | 1300 | / |
| ゲバイ (x6) | 4400/-/140 | ギガノス兵 | 6 | 800 | / |
| デビルガンダム | 20000/-/200 | キョウジ | 8 | 5000 | ミノフスキークラフト |

# 第六話　去る者、追われる者

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍全滅　　敵機侵入基地內**

為追擊Nadesico亞加瑪到達多靈頓(トリントン)基地進行補給。眾人竟然發現在基地內擁有一台裝備了核彈頭的高達，這明顯是違反南極條約的兵器，但三輪長官卻說條約對異星人無效，甚至想以Nadesico為試驗核武器的目標・・・

這時巴姆星人的大軍殺到，基地防衛戰立即展開。由於下方會於第二回合出現伏兵，因此玩者應派兩三台機體守著基地下方。至於其他機體應盡量往上移，由於基地太大，這是較為安全的戰法。敵軍仍然以攻擊為主，不用太擔心基地被佔領。第二回合發生EVENT，艾莉嘉(エリカ)回復記憶，她竟然是巴姆星人，更是尼希迪路(リヒテル)的妹妹。她決定嘗試說服兄長，但失敗而回，更被巴路巴斯(バルバス)帶走。目擊一切的一矢大受打擊，但戰鬥仍未停止，唯有先收拾心情擊敗敵人。リヒテル的HP降至30%以下會撤退，擊退巴姆星人後賈圖會連同一神秘人潛入基地盜取試作二號機。眼見多蒙成功阻止賈圖進入二號機駕駛艙時，神秘人出手相救，原來他就是久違了的紅彗星馬沙。成功後馬沙駕著紅勇士與賈圖一起脫出，愛娜等人也到場支援，而亞加瑪的追擊部隊亦同時發進。

馬沙及賈圖會在HP少於30%或到達版邊時撤退，要得到道具就應盡快以援護攻擊把他們幹掉。小心黑之三連星的合體技，先集中擊墜其中一機。阿布撒拉斯的MAP砲非常強勁，避免有兩機或以上在她前面成一直線。如要愛娜加入就應在擊墜她前以斯羅說得她一次。

為了奪回裝備了危險的核武器的二號機，隆巴納隊唯有先放下追擊Nadesico的任務。然而眾人卻因不用與Nadesico交戰而鬆一口氣・・・

### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アシュセイヴァー | アクセル |
| ジム・カスタム | バニング |
| ゲッター1 | リョウ |
| ダイモス | 一矢 |
| マジンガーZ | 甲兒 |
| ドラグナー1型 | ケーン |
| ドラグナ2型 | タップ |
| ドラグナー3型 | ライト |

### 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ガルンロール | 15200/-/290 | リヒテル | 8 | 6000 | アポジモーター | |
| 戦鬥ロボ・ダリ | 9000/-/250 | ライザ | 7 | 1500 | / | |
| 戦鬥ロボ・ダリ (x2) | | 7000/-/210 | AI | 6 | 1300 | / |
| 戦鬥ロボ・ズバンザー (x4) | | 3700/-/160 | AI | 5 | 800 | / |

**2 TURN 敵PHASE**

### 敵軍援軍(A)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 戦鬥ロボ・ダリ (x2) | | 7000/-/210 | AI | 6 | 1300 | / |
| 戦鬥ロボ・ズバンザー (x2) | | 3700/-/160 | AI | 5 | 800 | / |

**敵全滅後**

### 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ガンダム | アムロ |
| ガンダムEz-8 | シロー |
| ガンダム試作一號機 | コウ |
| アーガマ | ブライト |
| 自選4機 | |

### 敵軍援軍(C)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム試作二號機 | 8000/3000/120 | ガトー | | 8 | 4000 | チョバムアーマー |
| シャア専用ゲルググ | 5700/2000/160 | シャア | | 8 | 3000 | Magnet Coating |

### 敵軍援軍(D)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| アプサラス | 6200/-/180 | アイナ | 5 | 3000 | シャッフル紋章 |
| グフカスタム | 4500/1400/140 | ノリス | 7 | 1000 | プロペラントタンクS |
| グフカスタム | 4500/1400/140 | ラル | 7 | 1000 | リペアキット |
| ドムII | 4800/-/150 | ガイア | 6 | 1300 | / |
| ドムII | 4800/-/150 | オルテガ | 6 | 1300 | / |
| ドムII | 4800/-/150 | マッシュ | 6 | 1300 | / |
| ザクII (x4) | 4000/1200/130 | ジオン兵 | 5 | 600 | / |









# 第七話　熱砂攻防戰

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍全滅**

為了奪回二號機，亞加瑪派出追擊部隊，展開了一場沙漠中的攻防戰。開始時我軍的部隊與從多靈頓脫出的部隊非常接近，然而馬沙、賈圖及黑之三連星均不會主動作出攻擊，玩者可以放心追擊。而如果玩者把上述其中一機的HP降至約30%，他們就會全數撤退。而如果把馬沙擊倒的話就可於過版時得到他的機體紅勇士，及一台高機動型渣古。至於愛娜則有兩種方法令她加入。其一是以斯羅說得後把她擊墜，過版後她就會登錄成為駕駛員。其二是把她以外的敵人全滅，這樣她就會連同強勁的坐駕阿布撒拉斯加入我軍。

第三回合亞加瑪終於趕到，而被囚禁在基地內的加美尤亦駕駛高達mk-II登場。這時百鬼帝國的機械獸亦會出現。加美尤所在的地點離本隊頗遠，與其冒險穿越自護軍的本陣與本隊合流，倒不如留在機地等待較為安全。由於他與基利亞斯(ギニアス)的距離頗近，為免危險應先把自護軍全滅，與加美尤會合後再對機械獸軍團作出攻擊。

機械獸軍團中有兩台機體可以說得，分別是Getter Q(ゲッターQ)及美尼露巴X(ミネルバX)。但說得這兩台機體需要一定條件，首先是美尼露巴，需要在暗黑大將軍未被擊退時以甲兒說得，這樣拉度就會以D-3的妨害機能阻礙暗黑大將軍的操縱電波，美尼露巴就能成為我軍NPC 。Getter Q無論怎樣也會加入，但擊墜它就會令駕駛它的美雪(ミユキ)死亡。要令美雪加入就要先分別以Getter一號、二號及三號機與好戰鬥，再以Getter1 說得。但要只有4000HP 的Getter Q 承受三次攻擊並非易事，較安全的方法是把Getter移到她鄰近，防御她的攻擊就可。基利亞斯、暗黑大將軍、ワルキメデス及ヒドラ一均會在HP 降至30% 左右時逃走。

過版後美芝美尼露巴會成為萬能俠系駕駛員用的機體。隆巴納隊為了追擊高達二號機，於是前往非洲的キリランシャロ一基地準備打上宇宙。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アシュセイヴァー | アクセル |
| ガンダムEz-8 | シロー |
| ダイモス | 一矢 |
| ドラグナー1型(L) | ケーン |
| ドラグナ2型(L) | タップ |
| ドラグナー3型(L) | ライト |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム試作二號機 | 8000/3000/120 | ガトー | 8 | 4000 | 高性能照準器 |
| シャア專用ゲルググ | 5700/2000/160 | シャア | 8 | 3000 | Beam Coating |
| アプサラス | 6200/-/180 | アイナ | 5 | 3000 | EWAC 裝置 |
| グフカスタム | 4500/1400/140 | ノリス | 7 | 1000 | / |
| グフカスタム | 4500/1400/140 | ラル | 7 | 1000 | / |
| ドムII | 4800/-/150 | ガイア | 6 | 1300 | Booster |
| ドムII | 4800/-/150 | オルテガ | 6 | 1300 | Magnet Coating |
| ドムII | 4800/-/150 | マッシュ | 6 | 1300 | チョバムアーマー |
| アプサラス | 10000/-/240 | ギニアス | 8 | 3000 | ジャマー |
| ザクII | 4400/140 | ビッター | 8 | 1000 | Magnet Coating |
| ザクII (x8) | 4000/1200/130 | ジオン兵 | 5 | 600 | / |

**3 TURN 敵PHASE**

## 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| 自選8機 | |
| ガトー進入機地後 | |

## 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ガンダムMKII | カミーユ |

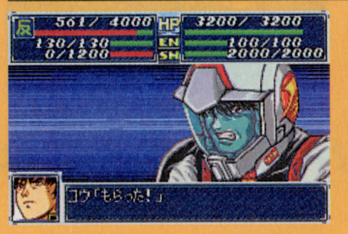
## 第三勢力(C)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| マグマ獸ダークロン | 14400/-/260 | ワルキメデス | 8 | 6000 | 非常食 |
| メカ要塞鬼 | 12400/-/170 | ヒドラ | 7 | 5000 | リペアキット |
| 要塞デモニカ | 14400/-/250 | 暗黑大將軍 | 7 | 6000 | プロペラントタンクS |
| マグマ獸グレートI | 12400/-/280 | ダンゲル | 8 | 5000 | カートリッジ |
| ゲッターQ | 4000/-/130 | ミユキ | 5 | 2000 | V-UP UNIT(U) |
| ミネルバX | 4500/-/150 | AI | 5 | 1800 | V-UP UNIT(W) |
| メカ角面鬼 (x2) | 6200/160 | AI | 6 | 1000 | / |
| 戰鬥獸ドカイダー (x2) | 5600/220 | AI | 6 | 900 | / |













# 第八話　動き出す惡魔

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍戰艦被擊墜　　敵軍侵入基地內**

因為魔鬼高達身在地球，認為沒有必要上宇宙的多蒙決定離開亞加瑪。而一如以往，在亞加瑪打上途中受到敵軍襲擊。今次來犯的正是多蒙尋找多時的魔鬼高達，多蒙毫不猶疑立即出擊。但敵軍人數實在眾多，D部隊及Getter Team即使不能跟隨亞加瑪上宇宙亦不理，毅然出擊。在不得已的情況下，隆巴納唯有兵分兩路，而主角則要選擇前往宇宙(宇宙篇)還是留在地上(地上篇)。筆者在此選擇宇宙篇。

這版只有死亡軍團，實力有限，同時亦與以往一樣，敵軍會以攻擊為優先，所以本關難度並不高。只要經過8回合或把魔鬼高達擊墜就可過版，如選擇地上篇的話就會在亞加瑪打上後與基格洛斯軍展開戰鬥。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| アシュセイヴァー(只限地上路線) | アクセル |
| シャイニングガンダム | ドモン |
| ドラグナー1型(L) | ケーン |
| ドラグナ2型(L) | タップ |
| ドラグナー3型(L) | ライト |
| ゲッター1 | リョウ |
| デキサスマック | ジャック |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| デビルガンダム | 20200/-/210 | キョウジ | 9 | 5000 | / |
| デスアーミー (x15) | 4200/-/160 | ゾンビ兵 | 6 | 500 | / |



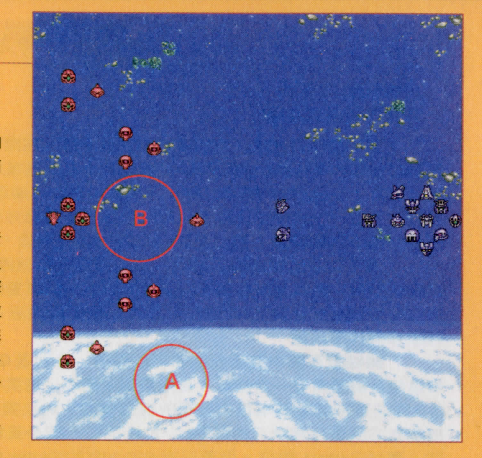






# 第九話　すれ違う宇宙

**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：自軍戰艦被擊墜**




上到宇宙的亞加瑪當然第一時間接受補給，而高達則裝備上裝甲成為FA高達。FA高達雖然移動力和運動性比較低，但大幅強化了的破壞力令阿寶的實用性比之前高很多。但GP-01因為不能改造成宇宙用機而令胡勒奇有所不滿。

發現了自護軍蹤影的亞加瑪當然立刻進入戰鬥，然而胡勒奇擅自駕駛未改為宇宙用的GP-01出戰，結果兩下子被斯瑪(シーマ)擊毀。主角與巴靈大尉見狀慌忙出擊把GP-01回收，戰事亦正式展開。同樣玩者必須注意黑之三連星的合體技，亦不宜攻得太前。因為在第三回合Nadesico誤闖戰鬥空域，賈圖、馬沙及娜娜亦會登場。在賈圖說得Nadesico失敗後，迪拉斯(デラーズ)決定把她擊沉免除後患。這時玩者可以攻擊Nadesico，但不用費心，她和兩部艾斯特巴利斯都不會被擊沉，最多只會被扣剩10HP。但這樣或者在迪拉斯未被擊退時Nadesico逃到版邊的話就會發生凱為保護Nadesico而犧牲的EVENT，而本關亦會就此完結。這樣會令日後少了一部機體可用，他與明人有合體技，因此最好還是留著他吧。玩者必須儘快擊墜GP-02，他的MAP砲可不是鬧著玩的。最佳戰術是一口氣接近，於一回合內解決他。另外自護號的攻力亦十分高，應善用援護防禦接近他把他擊破。本關有賈圖、馬沙、娜娜三人的機體HP降至約30%時撤退。

過版後遇到原定與Nadesico會合的涼子(リョーコ)、光(ヒカル)及泉(イズミ)三人，但因為機體沒有能源，沒辦法唯有與亞加瑪一起行動。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| アシュセイヴァー | アクセル |
| ジム・カスタム | バニング |
| フルアーマーガンダム | アムロ |
| 自選9機 | |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゲルググM | 5500/2000/160 | シーマ | 9 | 2000 | カートリッジ |
| グワデン | 13000/-/300 | デラーズ | 10 | 10000 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | ガイア | 8 | 1300 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | オルテガ | 8 | 1300 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | マッシュ | 8 | 1300 | / |
| ゲルググM (x2) | 5000/1500/150 | ジオン兵 | 7 | 1400 | / |
| ドムII (x4) | 4600/-/140 | ジオン兵 | 6 | 1300 | / |
| ザクII (x2) | 4200/2100/130 | ジオン兵 | 7 | 1000 | / |
| ザクII (x4) | 4000/1200/130 | ジオン兵 | 6 | 600 | / |

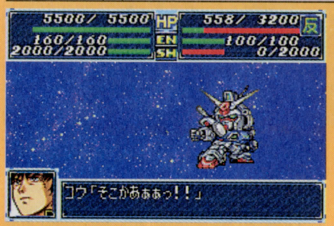
**3 TURN 自軍PHASE**

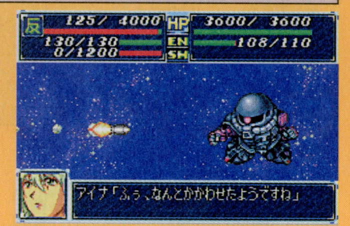
## 第三勢力(A)

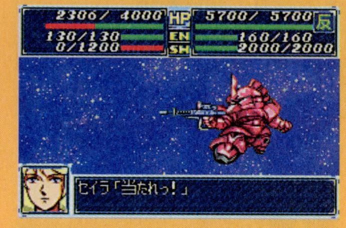
| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV |
|---|---|---|---|
| ナデシコ | 7800/-/320 | ユリカ | 6 |
| エステバリス(0G)アキト | 3000/-/100 | アキト | 6 |
| エステバリス(0G)ガイ | 3000/-/100 | ガイ | 6 |

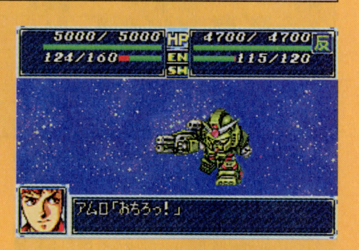
## 敵軍援軍(B)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム試作二號機 | 8200/3100/130 | ガトー | 9 | 4000 | チョバムアーマー |
| ジオング | 10000/-/180 | シャア | 9 | 5000 | Magnet Coating |
| エルメス | 6800/-/180 | ララァ | 8 | 3200 | アポジモーター |



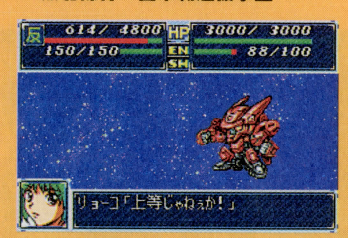




# 第十話　勝利者などいない戰い

**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：自軍戰艦被擊墜**




亞加瑪進入方布蘭市(フォン・ブラウン)後，布拉度收到三輪長官的通訊，徹消攻擊Nadesico的命令，態度更完全改變。而此時胡勒奇、波士及涼子各自因不同理由離開亞加瑪，認識了一個名叫基利(ケリィ)的大叔。胡勒奇他們在基利處學到不少道理，並下定決心要返回亞加瑪。但卻得知基利竟然是自護軍的將校，而且準備重返自護軍。胡勒奇回到阿加瑪後立即收到基利的挑戰，於是毅然乘坐改裝後的GP-01 出戰。

本關玩者首次使用的艾斯特巴利斯出戰，此機體有兩個特徵需要注意的。其一是此機體有三種FLAME，分別是宇宙用的0G FLAME，地上戰用的空戰FLAME和遠距離支援用的炮戰FLAME，玩者可應每關我戰略需要選擇不同的FLAME出戰。其二是能源方面的問題，由於艾斯特巴利斯的能源是由Nadesico供應的，因此作戰時必須在Nadesico的四格距離內，這樣就會每回合回復EN，若非如此就完全不會回復EN，對於消耗EN頗大的艾斯特巴利斯這是致命的弱點。




說回本關攻略，由於有實力的敵軍只有基利及斯瑪，玩者大可放心進攻。小心華路華羅(ヴァル・ヴァロ)的MAP砲，採取一氣接近的戰法最為有效，消滅他後就可慢慢清理雜魚。注意基利及斯瑪會在HP 剩下約30% 左右時撤退。

## 自軍

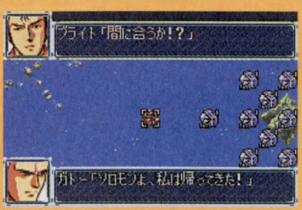
| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ガンダム試作一號機Fb | ウラキ |
| ボスボロット | ボス |
| スーパーガンダム | カミーユ |
| エステバリス(0G)リョーコ | リョーコ |
| 自選11機 | |

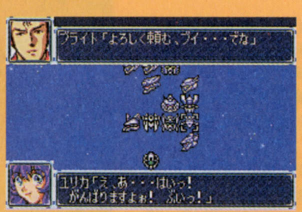
## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ヴァル・ヴァロ | 10000/-/180 | ケリィ | 7 | 5000 | 非常食 |
| ガーベラ・テトラ | 7500/-/190 | シーマ | 8 | 4500 | プロペラントタンクS |
| ダイン (x2) | 4800/-/150 | ギガノス兵 | 6 | 1000 | / |
| ゲバイ (x4) | 4600/-/150 | ギガノス兵 | 5 | 800 | / |
| ドムII (x4) | 4800/-/150 | ジオン兵 | 5 | 1300 | / |
| ゲルググM (x5) | 5000/1500/150 | ジオン兵 | 6 | 1400 | / |

# 第十一話　惡夢の閃光

**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：自軍戰艦被擊墜**




布拉度估計核彈應該會於連邦軍正在集結中的所羅門使用，於是亞加瑪立刻前往所羅門空域，途中與尼爾加重工的明月(アカツキ)及艾莉娜(エレナ)會合，二人為負責傳達Nadesico納入隆巴納隊的命令。另一方面到達火星都市的Nadesico正準備拯救難民的行動，但竟然受到同樣擁有ディストーションフィールド的木星蜥蜴(木星トカゲ)襲擊，主砲Gravity Blast完全無效，在逼不得已下，為了保著戰艦唯有在都市上使用防護罩，但火星的難民卻因此犧牲了・・・

自護的星之屑行動終於發動，賈圖駕駛GP-02在所羅門放出核彈，令集結中的連邦軍化為灰燼。亞加瑪最終也來遲一步，但戰事還未完結，眾人立即對自護發動攻擊。這版最麻煩的同樣是MAP砲，尤其是GP-02的核彈，幸好它在這版的位置較為接近我軍，只要集中攻擊應可在他能夠使用核彈前把他擊墜。第二回合正在逃避木星蜥蜴的Nadesico使用ボソン・ジャンプ轉移到戰場之中，明月和艾莉娜即時傳達Nadesico加入隆巴納隊的命令。然而在火星的挫折對由莉加造成很大打擊，於是布拉度運用他的經驗令由莉加回復自信(雖然有點搞笑)。由於Nadesico的加入我軍的艾斯特巴利斯終於可以補充能源。擁有超強力防護罩的Nadesico及艾斯特巴利斯對付以Beam武器為主的MS非常有效，配合援護攻擊消滅GP-02絕對不難。第三回合木星蜥蜴的バッタ出現，這機體雖然不強，但ディストーションフィールド不但令Gravity Blast和Beam武器無效，通常武器攻力也會減半，要消滅它們要花上一點時間。賈圖、斯瑪、馬沙和娜娜都會在HP降至30%左右退卻。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ガンダム試作一號機Fb | ウラキ |
| エステバリス(0G)リョーコ | リョーコ |
| エステバリス(0G)ヒカル | ヒカル |
| エステバリス(0G)イズミ | イズミ |
| エステバリス(0G)アカツキ | アカツキ |
| フルアーマーガンダム | アムロ |
| 自選6機 | |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム試作二號機 | 8200/3100/130 | ガトー | 9 | 4000 | V-UP UNIT(U) |
| ジオング | 10000/-/180 | シャア | 9 | 5000 | Booster |
| エルメス | 6800/-/180 | ララァ | 8 | 3200 | 非常食 |
| ガーベラ・テトラ | 7500/-/190 | シーマ | 9 | 4500 | プロペラントタンクS |
| ヴァル・ヴァロ | 10000/-/180 | ケリィ | 8 | 5000 | カートリッジ |
| ドムII | 5000/-/160 | ガイア | 8 | 1300 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | オルテガ | 8 | 1300 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | マッシュ | 8 | 1300 | / |
| ドムII | 4800/-/150 | カリウス | 8 | 1300 | リペアキット |
| ゲルググM (x4) | 5000/1500/150 | ジオン兵 | 7 | 1400 | / |
| ザクII (x2) | 4200/2100/130 | ジオン兵 | 7 | 1000 | / |
| ザクII (x4) | 4000/1200/130 | ジオン兵 | 6 | 600 | / |

**2 TURN 自軍PHASE**

## 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ナデシコ | ユリカ |
| エステバリス(0G)アキト | アキト |
| エステバリス(0G)ガイ | ガイ |

**4 TURN 自軍PHASE**

## 第三勢力(B)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| バッタ (x6) | 3000/-/150 | AI | 7 | 500 | / |

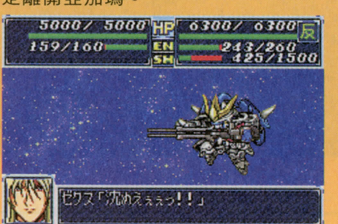
# 第十二話　星の屑の回憶

**勝利條件:敵全滅**
**敗北條件:自軍戰艦被擊墜　　9 TURN 經過**

Nadesico終於成為我軍的一員，這艘戰艦攻擊力非常高，又配備強力防護罩，更是一眾艾斯特巴利斯的能源供應站，是非常實用的戰艦。而她唯一的缺點就是EN消耗太大，這是本艦的改造重點。這時星之屑作戰的最終段階開始實行，就是殖民星墜落。得知此事的亞加瑪又豈容自護殘黨胡來，阻止殖民星墜落之戰正式開始。

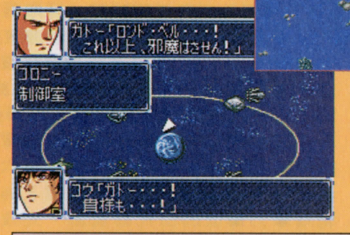
本關是與時間的競賽，玩者要在九個回合內把迪拉斯軍全滅。這基本上是與敵軍硬拼的一版，沒有甚麼戰術可言，盡量善用援護攻擊、防御吧。第三回合叛變的斯瑪連同基格洛斯軍出現，但時間有限，還是先解決掉迪拉斯軍較好。第四回合撒古斯(ゼクス)帶著迪奧(デュオ)和卡多魯(カトル)出場增援，可幫助消滅右方的敵軍。要注意的是如果先擊墜基利的話，賈圖的氣力會加30，能使用核彈的GP-02是我軍最大的威脅，所以最好先滅賈圖再攻基利。另外如果先擊退馬沙再說得娜娜，她就會加入。

過版後得到迪奧等的幫忙，終能阻止了殖民星墜落，馬沙則生死未卜。認定馬沙已死的馬茜決定離開亞加瑪。










## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アーガマ | ブライト |
| ナデシコ | ユリカ |
| 自選11機 | |

## 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| グワデン | 13200/-/310 | デラーズ | 11 | 10000 | / |
| ガンダム試作二號機 | 8200/3100/130 | ガトー | 10 | 4000 | ハイブリットアーマー |
| ジオング | 10200/-/190 | シャア | 10 | 5000 | EWAC 裝置 |
| エルメス | 6800/-/180 | ララァ | 9 | 3200 | V-UP UNIT(U) |
| ヴァル・ヴァロ | 10000/-/180 | ケリィ | 9 | 5000 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | ガイア | 9 | 1300 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | オルテガ | 9 | 1300 | / |
| ドムII | 5000/-/160 | マッシュ | 9 | 1300 | / |
| ドムII | 4800/-/150 | カリウス | 9 | 1300 | / |
| ドムII (x4) | 4800/-/150 | ジオン兵 | 7 | 1300 | / |

**3 TURN 自軍PHASE**

## 第三勢力(A)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガーベラ・テトラ | 7900/-/210 | シーマ | 10 | 4500 | 大型マガシン |
| ゲルググM (x5) | 5200/1500/160 | ジオン兵 | 9 | 1400 | / |
| ダイン (x6) | 5000/-/160 | ギガノス兵 | 8 | 1000 | / |

**4 TURN 自軍PHASE**

## 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| トールギスIII | ゼクス |
| デスサイズヘルカスタム | デュオ |
| サンドロックカスタム | カトル |





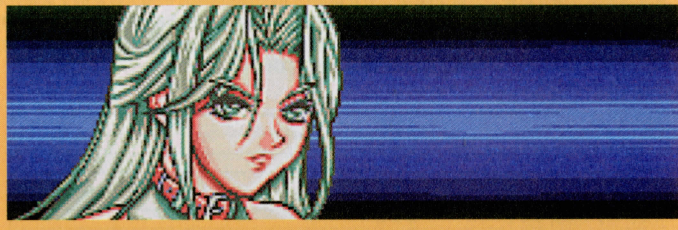
## 第十三話　現れた影

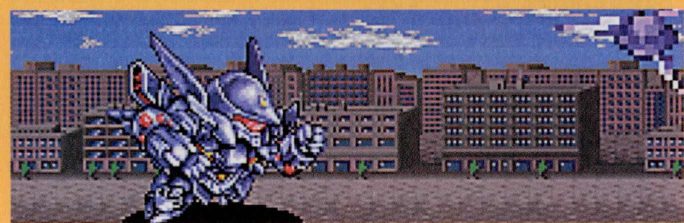
**勝利條件:敵全滅**
**敗北條件:自軍全滅　7 TURN 經過**




宇宙的戰事終於暫告一段落，於是亞加瑪回到地球，在破嵐萬丈邸與地上的同伴合流。接到受取新亞加瑪的指令後隆巴納隊就出發前往連邦基地，然而負責修理艾斯特的整備員們反映艾斯特的部品不大足夠，於是布拉度決定先前往附近的クルスク工業地帶補給部品。當部隊來到クルスク工業地帶附近時，竟發現該地帶已被木星蜥蜴佔領，而且更混有艾斯特系的機種。就在這時亞加瑪竟然在一瞬間被擊沉。經過D部隊偵察後發現原來是一對空砲台的所為，於是布拉度組織以斯羅為首的陸戰部隊向砲台發動攻勢。這時主角卻因為吃了由莉加的料理肚痛而不能參戰・・・(汗)

為免在後方的Nadesico遭到亞加瑪的同一命運，部隊必須在七回合內到達砲台的位置。在砲台被破壞前玩者絕對不能把任何機體升空，否則只會立即被擊落。陸地上的移動，加上版圖的地形令部隊的移動力慢了不少，玩者不宜與敵軍糾纏太多，應以砲台為目標前進，只要任何一部機體到達砲台就會將它破壞。這時主角亦會出擊，原以為幫忙清理掉嘍囉就行，怎料竟然出現一樣神秘部隊，帶領部隊的竟然是女主角？她自稱W17娜美亞(ラミア)，又叫主角做隊長，又說了一大堆甚麼不用再裝下去怎的奇怪的說話，似乎她是認識主角的。但怎樣也好，他們似乎對隆巴納隊懷有敵意，一戰在所難免。ゲシュペンストmk-II實力不俗，必須小心行事。娜美亞的坐駕正是遊戲開始主角機的選擇之一，實力與主角自然不相伯仲。由於這部隊實力很強，玩者最好先處理掉木星蜥蜴的嘍囉，儲得一定的氣力才發動攻勢，多點用援護攻擊吧。娜美亞HP 少於約60% 撤退。





戰鬥結束後眾人都對敵軍中出現連邦軍的機體ゲシュペンストmk-II感到迷惑，莫非他們是地球人？

### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| Ez-8 | シロー |
| 自選14機 | |

### 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| デビルエステバリス(x10) | 4000/-/280 | AI | 10 | 1000 | / |
| バッタ (x10) | 3000/-/150 | AI | 9 | 500 | / |

**破壞砲台後**

### 自軍援軍(A)

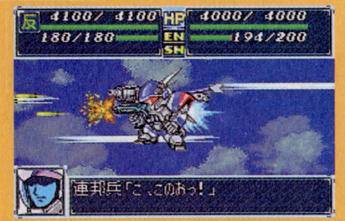
| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| アシュセイヴァー | アクセル |

### 敵軍援軍(B)

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ラーズアングリフ | 15000/1800/330 | ラミア | 12 | 2500 | W-UP UNIT |
| ゲシュペンストmk-II (x6) | 5000/-/220 | ??? | 10 | 1000 | / |

## 第十四話　平和解放軍

**勝利條件:敵全滅**
**敗北條件:ケーラ機被擊墜**




雖然失去了亞加瑪，幸好這時正是前往受取新亞加瑪的途中，而且還有Nadesico，還未至於沒有戰艦用的地步。但首要面對的問題是機體的收容問題・・・Nadesico 的格納庫收藏的只是小型的艾斯特，一下子要塞一堆超級機械人入去實在有點兒那個，甚至甲板也放滿了，至於泰坦3嘛・・・

隆巴納的目的地基地竟然在這時候受到敵襲，駐留在基地的姬娜唯有與四台新型量產機ドラグーン死守等待隆巴納的到來。雖說是新型機，但那些連邦兵的能力實在低得可憐，玩者不用對他們有任何期望，姬娜還是留在基地等待救援吧。第三回合Nadesico終於趕到，但竟然因為發進口太擠迫導致只得三台機體成功出擊(・・・)。不過總比甚麼都沒有來得好，還是趕上基地幫助防守吧。第四回合終於可以發進機體，正式的反擊現在才開始。在擊退リヒテル後古華多羅駕駛百式前來增援，敵援軍的六台戰鬥機械亦同時出現。這六台機體HP十分高不宜兵分兩路，為免攻擊力偏低的百式被重創，先攻左方較接近百式的敵機比較好。

### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| リ・ガズィ(BWS) | ケーラ |
| ドラグーン (x4)(NPC) | 連邦兵 |

### 敵軍

| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガルンロール | 15600/-/310 | リヒテル | 13 | 6000 | ミノフスキクラフト |
| 戰鬥ロボ・ダリ | 9400/-/270 | ライザ | 12 | 1500 | リペアキット |
| 戰鬥ロボ・ダリ | 9400/-/270 | バルバス | 12 | 1500 | プロペラントタンクS |
| 戰鬥ロボ・ダリ (x6) | 7400/-/230 | AI | 11 | 1300 | / |
| 戰鬥ロボ・ダリ (x2) | 7200/-/220 | AI | 11 | 1300 | / |
| 戰鬥ロボ・ズバンザー (x9) | 4100/-/180 | AI | 10 | 800 | / |

**3 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ナデシコ | ユリカ |
| エステバリス(0G)アキト | アキト |
| エステバリス(0G)ガイ | ガイ |
| ダイモス | 一矢 |

**4 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍

| 自選10機 |
|---|
| リヒテル被擊墜後 |

### 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| 百式 | クワトロ |

### 敵軍援軍(C)

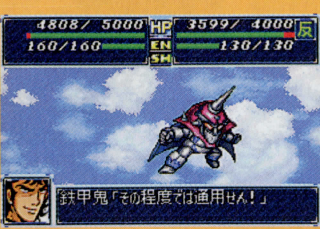
| 機體 | HP/盾/EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| メカ戰士ゾンネカイザー(x6) | 14000/-/230 | AI | 11 | 2500 | / |

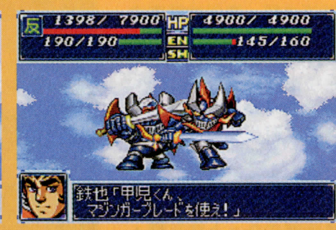




# 第十五話　燃える友情

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍全滅**




與艾斯特同樣地，一眾超級機械人的維修部品亦呈現不足的情況，於是甲兒等人向布拉度提出先一步返回各自的研究所進行修理。得知龍馬等人去向的鐵甲鬼自動請纓，提出與Getter進行單對單決戰，並獲得許可・・・・・・

本關一開始是鐵甲鬼與Getter1 單挑的EVENT ，但打了一回合後百鬼帝國的ヒドラ一竟然出手暗算，重創鐵甲萬能俠和Getter1 ，Get Machine三號機的駕駛倉更受到直擊，巴武藏因此受了重傷，導致戰鬥不能。鐵甲鬼對此等卑劣的手法看不過眼，決定助我軍一臂之力。而車弁慶也駕駛Getter 龍趕到，於是龍馬和隼人改乘新Getter ，以弁慶代替受傷的武藏開始戰鬥。鐵甲萬能俠此時只剩下10HP ，必須立刻以精神回復。鐵甲鬼以NPC 身份作戰，只要過版時他仍未被擊墜就會加入，想得到他的就不能讓他死亡。第三回合鐵也與炎純到場增援，而敵方援軍亦於版圖上方出現。暗黑大將軍、地獄大元帥及ヒドラ一三人可以不理，因為在第四回合我軍主力出場後就會逃走。敵軍機械獸HP 頗高，不妨多用援護攻擊。兩台萬能俠能作出數招強勁的合體技，可給予敵人重創。如鐵甲鬼HP 不足就用信賴幫他回復過來吧。ジャネラHP 剩30% 就會撤退。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ゲッタードラゴン | リョウ |
| マジンガーZ | 甲兒 |
| アシュセイヴァー | アクセル |
| メカ鐵甲鬼 | 鐵甲鬼 |

## 敵軍

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| メカ要塞鬼 | 12600/-/180 | ヒドラ | 13 | 5000 | / |
| 要塞デモニカ | 14600/-/260 | 暗黑大將軍 | 13 | 6000 | / |
| 要塞デモニカ | 14600/-/260 | 地獄大元帥 | 13 | 6000 | / |
| 戰鬥獸ギラン (x2) | 5100/-/200 | AI | 11 | 800 | / |
| メカ白骨鬼 (x2) | 6800/-/150 | AI | 11 | 1100 | / |
| メカ角面鬼 (x2) | 6200/-/160 | AI | 11 | 1000 | / |
| 戰鬥獸ドカイダー (x2) | 5600/-/220 | AI | 11 | 900 | / |

**3 TURN 自軍PHASE**

## 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| グレートマジンガー | 鐵也 |
| ビューナスA | ジュン |

## 敵軍援軍(B)

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| セントマグマ | 30000/-/260 | ジャネラ | 14 | 10000 | ジャマー |
| マグマ獸ダークロン | 14400/-/260 | ワルキメデス | 13 | 6000 | カートリッジ |
| マグマ獸グレートI | 12400/-/280 | ダンゲル | 13 | 5000 | 非常食 |
| 戰鬥獸バルカニア (x2) | 8800/-/200 | AI | 12 | 1200 | / |
| 戰鬥獸ゴーグラ (x4) | 7900/-/190 | AI | 12 | 1300 | / |

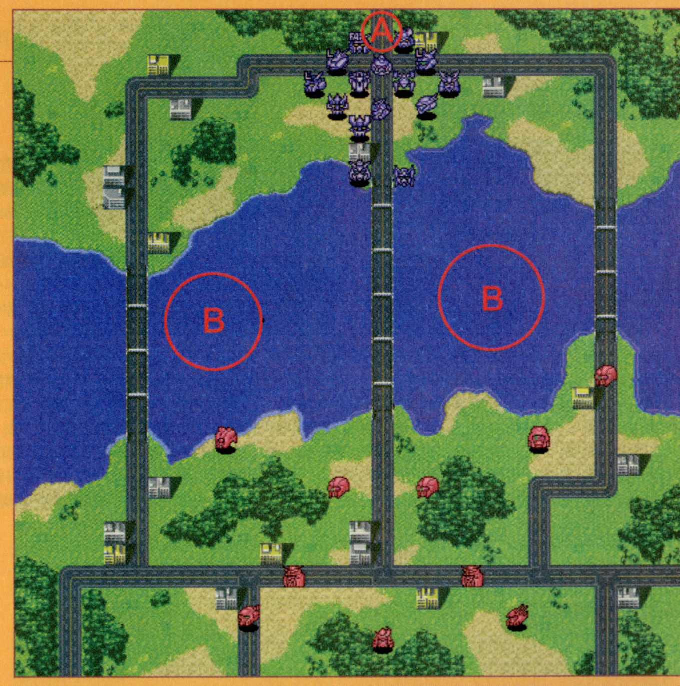
**4 TURN 自軍PHASE**

## 自軍援軍(C)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ネェル・アーガマ | ブライト |
| ナデシコ | ユリカ |
| 自選9 機 | |

# 第十六話　操り人形たち

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍戰艦被擊墜**




感覺到阿科和露莎美存在的嘉美尤會以Super Gundam出擊。這版我軍與敵人是一海之隔，因此不宜選擇太多沒有飛行能力的機體。敵軍中實力最強的ギルガザムネ，它的MAP砲範圍頗廣，玩者要小心前進。第二回合登場的阿莉比其實不用理會，因為好會在第四回合發動狂戰士模式而變為敵人，同時亦會出現一堆死亡軍團。比較麻煩的是它們的出現地點是在水中，現時沒有太多善於水戰的機體，還是待它們上陸後才攻擊比較有效。至於兩台重高達，艾斯特可說是它們的剋星，以現時的攻擊力還未能把ディストションフィールド打穿，玩者大可用艾斯特部隊把它屈死。在擊退兩台重高達前記得先以加美尤說得。阿科及露莎美的重高達剩下約20% 時撤退。

過版後會出現分支，分別是到超力電磁俠的南原研究所、V型電磁俠的大鳥島基地及魔鬼高達所在的基亞拿(ギアナ)高地。

## 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ネェル・アーガマ | ブライト |
| ナデシコ | ユリカ |
| スーパーガンダム | カミーユ |
| シャイニングガンダム | ドモン |
| 自選11 機 | |

## 敵軍

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ギルガザムネ | 18200/-/340 | グン・ジェム | 14 | 5000 | Magnet Coating |
| スタークダイン | 7400/-/260 | ミン | 13 | 3300 | 非常食 |
| スタークダウツェン | 6900/-/280 | ジン | 13 | 3100 | カートリッジ |
| スタークゲバイ | 7600/-/250 | ゴル | 13 | 3000 | プロペラントタンクS |
| スタークガンドーラ | 7200/-/300 | ガナン | 13 | 3200 | リペアキット |
| ズワイ (x6) | 4900/-/220 | ギガンス兵 | 11 | 1300 | / |
| サイコガンダム | 15200/3100/320 | フォウ | 13 | 6000 | アポジモーター |
| サイコガンダム | 15200/3100/320 | ロザミア | 13 | 6000 | Beam Coating |

**3 TURN 自軍PHASE**

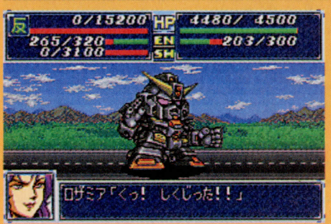
## 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ノーベルガンダム | アレンビー |

**4 TURN 敵軍PHASE**

## 敵軍援軍(B)

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ノーベルガンダムB | 8200/-/250 | アレンビー | 13 | 4000 | シャッフルの紋章 |
| デスアーミー (x10) | 4400/-/170 | ゾンビ兵 | 12 | 500 | / |



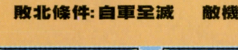




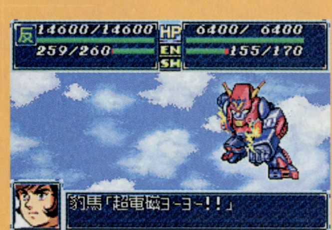




## 第十七話　見事！ケロット攪亂戰術



**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍全滅　敵機侵入南原コネクション**




百鬼帝國的情報網可真的不是泛泛之輩，隆巴納隊戰力分散一事已被他們知道，而且更企圖快Nadesico一步先把超力電磁俠毀滅掉。在南原コネクション附近，機械獸軍團果然比Nadesico更快來到，而且他們更得到情報，超力電磁俠正在整備中不能出擊(到底他們是怎樣收集這些情報的・・・)。就在這危急關頭，金太想到了個方法，就是把他的機械青蛙ケロット穿上假我超力電磁俠外殼，用來欺瞞敵軍。

因為敵軍會受到ケロット欺騙，所以是會追著ケロット而走的。本關的目的是把敵人引離基地，加上之後除真的超力電磁俠其餘援軍都是在左方出現，所以開始時應該把ケロット往左移，待第二回合撒古斯與卡多魯前來增援時就可牽制敵人。第三回合真正的超力電磁俠終於出場，但它需要一點時間才可移動到作戰區域，暫時不能期望它有甚麼貢獻。第四回合本隊到著，正式開始大舉反攻。這時撒古斯他們應已把敵機的HP 削減了一定程度，現在就以本隊的機體埋單吧。撒古斯和卡多魯過版後仍未會加入，不用刻意為他們升LV。暗黑大將軍的要塞被擊破後就會以其真身作戰，而且在HP 扣至一定程度後使用根性，還會使用兩次之多，要打敗他要有一定的覺悟。另外地獄大元帥及ジャネラ會在HP 少於約50% 時撤退。

### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ケロット(コン) | 金太 |

### 敵軍

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| セントマグマ | 30200/-/270 | ジャネラ | 15 | 10000 | Booster |
| マグマ獸ダークロン | 14600/-/270 | ワルキメデス | 14 | 6000 | プロペラントタンクS |
| マグマ獸グレートI | 12600/-/290 | ダンゲル | 14 | 5000 | リペアキット |
| 要塞デモニカ | 14600/-/260 | 暗黑大將軍 | 14 | 6000 | / |
| 要塞デモニカ | 14600/-/260 | 地獄大元帥 | 14 | 6000 | カートリッジ |
| 戰鬥獸バルカニア (x2) | 9000/-/210 | AI | 13 | 1200 | / |
| 戰鬥獸ゴーグラ (x4) | 8100/-/200 | AI | 13 | 1300 | / |
| 戰鬥獸ギラン | 5100/-/200 | AI | 12 | 800 | / |
| 戰鬥獸ドカイダー (x2) | 5600/-/220 | AI | 12 | 900 | / |

**2 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| トールギスIII | ゼクス |
| サンドロックカスタム | カトル |

**3 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍(B)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| コン・バトラーV | 豹馬 |

**4 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍(C)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ナデシコ | ユリカ |
| グレートマジンガー | 鐵也 |
| 自選9機 | |

**擊倒要塞デモニカ(暗黑大將軍)後**

### 敵軍援軍

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗黑大將軍 | 28000/-/280 | 暗黑大將軍 | 14 | 13000 | ハイブリットアーマー |

## 第十八話　鍛えよ、勝つために

**勝利條件: 敵全滅**
**敗北條件: 自軍戰艦被擊墜**









關的戰場移師到新香港。由於基格洛斯軍突然來襲，我軍很多隊員都出外遊玩未歸，初期可出擊的機體只有艾斯特隊和少量沒有外出的隊員。初期的敵機中仍然只有ギルガザムネ需要留意，而這關他有個特點，就是ミン、ジン、ゴル、ガナン被擊墜他的氣力都會加10，即是說跟他戰鬥時他的氣力應該已達150，安全起見可以使用脫力，稍減其氣力才開始攻擊。第四回合外出的隊員回來，可以再一次選機出擊，由於距離問題最好避免選擇移動力低的機體。但嘉美尤因為尋找阿科和露莎美而沒有歸隊。在敵行動時阿科、露莎美和阿莉比登場，加美尤亦回到亞加瑪，並駕駛新機體Z高達出擊。第五回合多蒙與玲趕到，同時東方不敗以NPC 身份幫助自軍。因為多蒙，玲及東方不敗的實力都不俗，派兩、三台高移動力的機體支援就足以應付右方的敵軍。如在前一版有說得科及露莎美，這版可以加美尤說得其中一人，然後把她擊墜，過版後她就會加入。注意這是二選一的，即是說得了科就不能說得露莎美，反之亦然。

過版後會發生東方不敗與多蒙的EVENT，多蒙會習得他的最終奧義石破天驚拳。

### 自軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ナデシコ | ユリカ |
| 自選7機 | |

### 敵軍

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| ギルガザムネ | 18400/-/350 | グン・ジェム | 16 | 5000 | V-UP UNIT(U) |
| スタークダイン | 7600/-/270 | ミン | 15 | 3300 | / |
| スタークダウツェン | 7100/-/290 | ジン | 15 | 3100 | / |
| スタークゲバイ | 7800/-/260 | ゴル | 15 | 3000 | / |
| スタークガンドーラ | 7400/-/310 | ガナン | 15 | 3200 | / |
| シュワルグ (x6) | 5000/-/180 | ギガンス兵 | 14 | 1100 | / |
| ズワイ (x4) | 4900/-/220 | ギガンス兵 | 13 | 1300 | / |

**4 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍(A)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ネェル・アーガマ | ブライト |
| 自選7機 | |

**4 TURN 敵軍PHASE**

### 自軍援軍

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| Zガンダム | カミーユ |

### 敵軍援軍(B)

| 機體 | HP/ 盾 /EN | 駕駛員 | LV | 資金 | 道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| サイコガンダム | 15600/3350/340 | フォウ | 15 | 6000 | チョバムアーマー |
| サイコガンダム | 15600/3350/340 | ロザミア | 15 | 6000 | Booster |
| ノーベルガンダムB | 8400/-/260 | アレンビー | 15 | 4000 | V-UP UNIT(W) |
| デスアーミー (x9) | 4600/-/180 | ゾンビ兵 | 14 | 500 | / |

**5 TURN 自軍PHASE**

### 自軍援軍(C)

| 機體 | 駕駛員 |
|---|---|
| ゴッドガンダム | ドモン |
| ライジングガンダム | レイン |
| マスタガンダム(S)(NPC) | マスター |







# 爆機流程

## 真實系

男主角
- 1A.異邦人

女主角
- 1B.スパイ

- 2A.妹たちの戰 / ギガノス包圍網
- 3A.二人だけの戰い 3B.異端の戰士

## 超級系

男主角
- 1C.墜ちてきた男
- 2B.不協和音

女主角
- 1D.アンダーカバー
- 2C.チームワーク

- 3C.おまえの空手をみせてやれ / 門將ダイモス

共同篇
- 4.「男らしく」でいこう / 機動戰艦ナデシコ
- 5.二人の艦長 / ロンド・ベル VS ナデシコ
- 6.去る者、追われる者 / ロミオとジュリエット
- 7.熱砂の攻防戰 / デサード・ストーム
- 8.動き出す惡魔 / シャッフルの紋章

### 宇宙篇
- 9A.すれ違う宇宙 / デラーズ・フリート
- 10A.勝利者などいない戰い / ザ・ウィナー
- 11A.惡夢の閃光 / アトミック・バズーカ
- 12A.星の屑の記憶 / スターダスト・メモリー

### 地上篇
- 9B.その名も、ザンボット3 / ザンボット3・コンビネーション
- 10B.舞えよ白鳥! わが胸に / メガノイドの賭け
- 11B.恐怖! 無限機動炮 / シークレット・ウェポン
- 12B.登場! 究極のMA / 精神コントロールシステム

共同篇
- 13.現れた「影」/ シャドウミラー
- 14.平和解放軍 / 天才科學者アイザムの挑戰
- 15.燃える友情 / 集う「G」
- 16.操り人形たち / マリオネット

### 南原コネクション
- 17A.見事! ケロット攪亂戰術 / フェイク

### ビッグファルコン
- 17B.父をもとめて / ボルテスVに命を賭けて

### ギアナ高地
- 17C.我が心、明鏡止水 / されどこの掌は烈火の如く

共同篇
- 18.鍛えよ・勝つために / ネオホンコン・炎上
- 19.勝利者たちの挽歌 / 魂之扉

共同篇
- 20.あの忘れえぬ日々 / ツヴァイザーゲイン
- 21.決められた道をただ歩くよりも / ボソン・ジャンプ
- 22.「來訪者」を守り抜け?/ イントルーダー
- 23.「僕たちの戰爭」が始まる / 正義と・愛と
- 24.夢色の追跡者 / バーニング・ハート
- 25.星燈りの小夜曲 / スターライト・セレナーデ

### デビル機動要塞
- 26A.君を永遠に愛してる / トラストユー・フォーエヴァー

### マリーメイア軍
- 26B.永遠への回歸 / リターン・トゥ・フォーエヴァー

共同篇
- 27.あなたがいて・私がいる / エンドレス・ワルツ
- 28.それぞれの戰う意味 / ネオ・ジオン動亂
- 29.地底城強襲 / 地底城直上決戰
- 30.父と子の絆 / 父よ・わが子よ
- 31.愛と勇氣と力 / 變わりゆく心

### Nadesico(火星篇)
- 32A.ネゴシエーター / どこにでもある「正義」
- 33A.メガノイドの野望 / 怒りの日輪
- 34A.ドン・ザウサー / 宇宙の果てに消えるとも
- 35A.ときにはもっと、私らしく / 君らしく、誇らしく

### 阿加瑪(小バーム星篇)
- 32B.バイブレーション / 戰士、再び
- 33B.エリカ之決意 / 怒る心に火をつける
- 34B.タイムリミット / 歸れぬ道
- 35B.すべてはバームの民のために / 友と誓ったこの平和

共同篇
- 36.運命に向かう者たち / メン・オブ・デスティニー
- 37.真實の輝き / トゥルー・シャイニング
- 38.靜寂の聲 / サイレント・ヴォイス
- 39.極めて近く・限りなく遠い世界に





# ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079



MOBILE SUIT GUNDAM 0079
機動戦士ガンダム 0079

Text by 投奔自護之萬年小隊長阜林

## MISSION 6 --找出木馬

**勝利條件：收集木馬的情報、收集敵MS的情報**
**敗北條件：隊長機全滅**



想不到之前擊倒了加曼大人及賴巴的那隻白色惡魔，竟然會出現於我們的眼前！收到情報木馬進入了我軍的勢力範圍，然而目的只能進行偵察任務，不能交戰。然而他們是一支能夠對付一個中隊的怪物，要是戰鬥的話可說是死路一條。

### 要點！出戰之前 鋪排迴避戰鬥，達到木馬的路



這一版的特點是，路線由自行設計或參考本攻略的都可以，因為目的只有一個，就是在不會發生戰的距離望到敵人，收集有關的情報。而且對手是高達、鐳射大砲這些強力的MS，因此在設定路線上，更要求儘可能避免戰鬥。

### 要點！全體 小心敵人的替身



基本上被圖很多地方，都設置了聯邦軍的替身（DUMMY），有MS的，也有坦克的。若在進行途中發現替身的話，還是不理為妙，免得打草驚蛇，引來敵人攻擊。

### 要點！1 從鐳射大砲的炮火中脫身！



基本上依照藍隊的路線，會在這裡遇上鐳射大砲，其火力的大及遠距離，確是超越自護軍的想像！雖是用上老虎，但是中正的話一砲便嗚呼了！沿路前進，當進入目測的範圍，便轉頭望向鐳射大砲瞄準，一邊橫移動向附近的石頭「擋彈」。只要瞄準超過兩秒便會有收集情報的EVENT，這亦是最危險的時刻（敵人可開火而你逃不掉…），平安無事便到大石背後停止（指令欄內「移動」），轉往其他隊伍繼續任務。

**GAME PLAYERS GAME DATA**

機種：PS2
製造商：BANDAI
售價：6800日圓
發售日：發售中（9月6日）
遊戲類型：SLG+ACT
容量：DVD-ROM
記憶：156KB以上

## 一年戰爭的終局

經過了多番的作戰後，午夜之狼隊也達到了不少高層的要求。然而加曼的戰死，對自護軍來說可說是沉重的打擊。一來地球軍失去了有力的指揮官，二來表現出聯邦軍那新型戰艦及MS的威力，遠超於不少自護將領的預計。究竟那三台MS的威力到達什麼程度？沒人會想到午夜之狼會跟WB隊有所接觸……

### 要點！2 是否一氣完成？



轉到紅隊的A點，正常是根據路線，到那小山丘「遠望」太空坦克。但其實途中會有被鐳射大砲察覺，及攻擊的可能（少，但不能說沒有）。還有一個冒險但值得一試的方法，就是連高達也出現了之後，以「之」字形接近太空坦克瞄準，完成工作便橫移避彈，而其他兩機瞄了高達的話，紅隊便可直接往木馬去，Done！

### 要點！3 利用輔助武器

完成瞄準後當然是離開現場，但高達這類MS反應其高，單靠逃走只有被擊落一路。沒錯煙霧手榴彈能夠令他們失去目標，但有趣的是面對WB隊是要向低放才會有效，若是高放容易被他們離開有效範圍，結果如何相信都不用多說吧。

### 要點！4 引開高達！

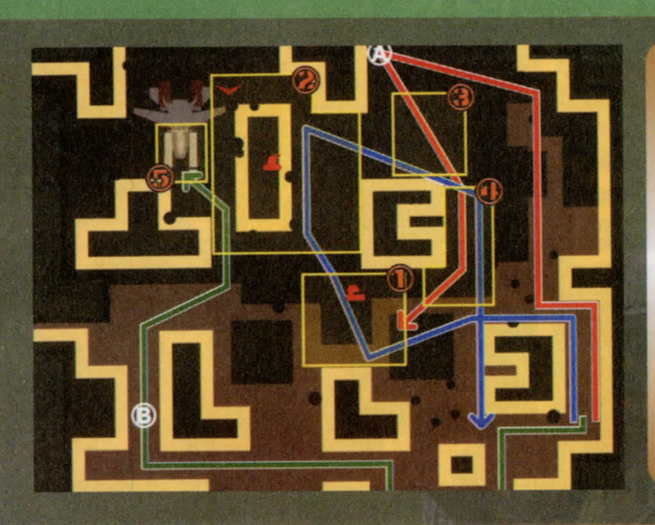


正常是由綠隊負責引開高達前往木馬的，而實際當綠隊到達B點時，便準備一些DUMMY，以混淆高達的雷達。若進入視界的話便放煙霧手榴彈防止受襲。

### 要點！5 發現目標！儘快收集情報



不論是綠隊也好，紅隊也好，到了地圖左上方太空母艦停泊的地方，便向其艦橋進行瞄準，一切便完成了。而綠隊即使避開了高達，也要小心附近的鐳射大砲，由於沒有大石掩護，要利用煙霧手榴彈脫身。不過以筆者的經驗，還是利用不規則的步法，令對方的Lock-On不準會更有效。




**推薦出戰的人員及裝備**

**藍隊**：魯・萊亞少尉
老虎A型x1
120mmAR
夜視系統 I
雷達增幅器 II
煙霧手榴彈 I

**紅隊**：莎爾洛迪少尉
渣古II F型x1
120mm MG
雷達增幅器 I
熱能增幅器 I
聲納增幅器 I
煙霧手榴彈 I

**綠隊**：列基少尉
渣古II F型x1
120mmMG
夜視系統 I
MS DUMMY I
TK DUMMY I
煙霧手榴彈 I

**新加入的人員及裝備**

**魯・萊亞少尉**
老虎A型
120mmAR
盾（中型）
夜視系統 II
雷達增幅器 II
聲納增幅器 I
隱藏雷達 I
隱藏熱能 I
隱藏音納 I
煙霧手榴彈 II

**莎爾洛迪少尉**
雷達增幅器 I
熱能增幅器 I
聲納增幅器 I
煙霧手榴彈 I

**敵兵器一覽**

木馬（太空母艦）
高達
鐳射大砲
太空坦克
DUMMY

# MISSION 7 -- 奧汀沙最前線

## 勝利條件：破壞BIG TARY、一定時間內守住防線
## 敗北條件：隊長機全滅、防線被突破

地球的戰鬥進入了白熱化的階段，聯邦軍集結了大量兵力，進攻我軍的地球最大據點——奧汀沙。在防線備受壓迫之下，決定作出反攻。然而聯邦派出了不少自走砲，坦克等在BIG TRAY的前面建立強大的「車陣」，還有兩台太空坦克守著一些路口，相信這一次，絕不比之前一次對BIG TRAY輕鬆。




## 要點！開戰之前　分開突擊隊與援護隊

敵人數目眾多，若是三隊分開直接前進的話，一定會嘗盡苦頭。改動路線令隊伍於同一邊作戰，分散敵方的注意力之餘，也可減少被擊毀的機會。

## 要點！1 等待之餘對付周遭的敵人

中央路線的兩隊會在初段等待指令，然而不會呆呆的等，由於會有敵人出沒，因此設定他們自動攻擊敵人會較好（但小心他們太熱心而被太空坦克攻擊）。而紅隊則由右邊上小山丘攻擊太空坦克，以確保另外兩隊往後的路途安全。



## 要點！2 避開太空坦克的攻擊

太空坦克的強力射程，早在上一個Mission領教過了，因此紅隊前進時，要貼右邊牆壁前進。避免太空坦克及其下方的61式坦克發現及攻擊。的確紅隊可順路攻擊那些坦克，但還是由另外兩隊前進時對付較好。



## 要點！3 準備攻擊太空坦克

沿著牆壁前進，當聽完了麥・高比的通訊後，便到達小山丘的入口，是將要面對敵人的時候。那時開動作戰Code，然後一口氣衝上山丘，向太空坦克的位置進發。

## 要點！4 攪亂太空坦克，增加其受襲機會

之前發動了作戰Code，把另外兩隊叫來作誘餌，便會令太空坦克陷入混亂情況。由於正面的裝甲最厚，加上太空坦克本身沒有任何接近用武器，走近它繞到兩旁或後面攻擊最有效。就算是渣古的熱能斧，一發已可將其重創。



## 要點！5 準備援護射擊

兩隊一直前進，到了山崖之前會再次等下等待。而紅隊在此時，其真正的工作才正式開始：攻擊前面的戰車群。為另外兩隊開出一路血路。

## 要點！6 增加評價

破壞了太空坦克，紅隊的工作還未完，憑著其長射程武器，一步步把通道上，及移動中的敵軍坦克擊破。減少敵人數目方便後來的部隊外，還會增加一些評價。雖然說山丘會是戰車群的死角，不過當兩者的距離名的話，砲彈還是會打上來的。



## 要點！ 7 出人意表！

當一定程度的敵人被擊毀後，被可發動作戰Code令山崖前的兩支部隊繼續前進。紅隊本身到了山丘的盡頭了，會發現有不少61式坦克及導彈車。雖然另外兩隊是使用機關槍及散彈槍，但加上山上的攻擊，會比兩隊由地面直接攻擊有效。





# ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079

## 要點！8 衝入最前線部分！

BIG TRAY前面的廣闊地方，是整個作戰中最為激烈的地方，有接近20台坦克、導彈車及自走砲位於這裡。由於它們是小隊形式編排，利用散彈鎗攻擊，是最為有效的手段。而手動上彈的時間難掌握，還是邊走邊射，利用隊友的攻擊以彌補上彈時間，或是走近以熱能劍攻擊也可。但要小心攻擊期間可能會接近BIG TRAY的範圍，受到BIG TRAY的攻擊招致損失。



## 要點！9 有備而戰的BIG TRAY

突破了戰車群便是BIG TRAY，不過艦下有不少61式坦克，還有它本身的強大砲火。由於只需要破壞司令塔，這大可交給其他隊或隊友處理，而玩者操作的則一邊迴避一邊攻擊61式坦克。若中途已失去一隊的話，玩者宜控制有AR裝備的那一隊。因為其射程比BIG TRAY的主砲要長，可先專心攻擊61式，當有空間時便直擊BIG TRAY。



**推薦出戰的人員及裝備**

**藍隊：**魯・萊亞少尉
- 渣古II J型
- 120mmAR
- 雷達增幅器 II
- 聲納增幅器 I
- 熱能增幅器 I
- 煙霧手榴彈 I

**紅隊：**馬寧曹長
- 渣古I B型
- 120mm MG
- BULLET
- 上彈器 I
- 熱能增幅器 I
- 冷卻器 I
- 滅聲器 I

**綠隊：**雷切夫少尉
- 老虎
- 散彈鎗
- A裝甲 I
- 冷卻器 I
- 滅聲器 I
- 震撼彈 I

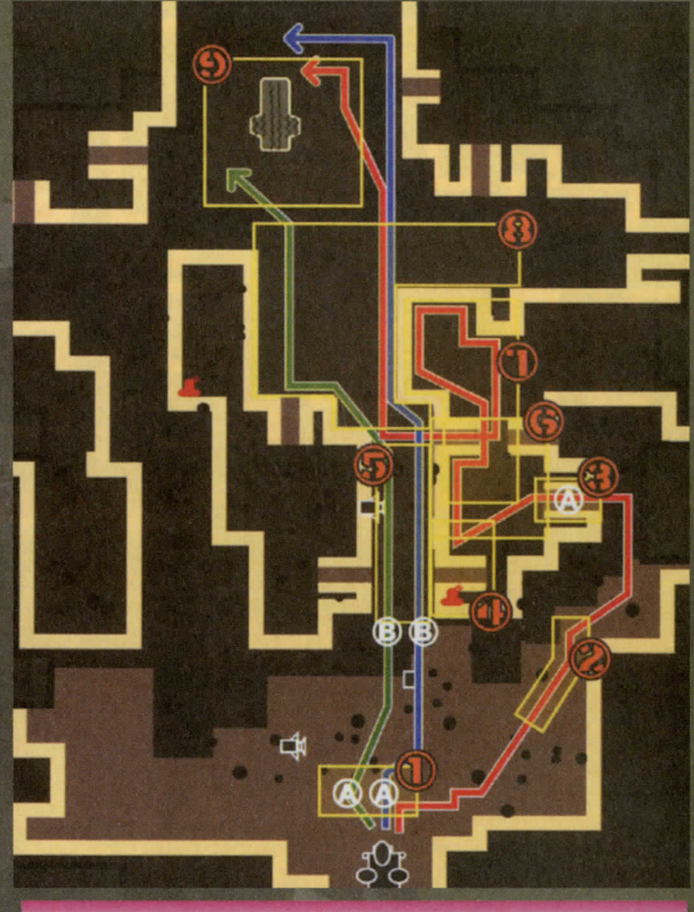
**新加入的人員及裝備**

**魯・萊亞少尉**
- 渣古II J型
- 120mmAR
- 雷達POD II
- 熱能POD I
- 聲納POD I

**馬寧曹長**
- 渣古I B型
- 120mm MG
- 120mm AR
- 盾（輕量型）
- BULLET
- 上彈器 I
- 熱能增幅器 I
- 聲納增幅器 I
- 夜視系統 I
- 夜視系統 II
- 冷卻器 I
- 滅聲器 I
- TK DUMMY I
- MS DUMMY I

**雷切夫少尉**
- 老虎
- 散彈鎗
- 75mm火神式
- 盾（輕量型）
- A裝甲 I
- 夜視系統 I
- 冷卻器 I
- 滅聲器 I
- 煙霧手榴彈 I
- 震撼彈 I
- 熱能鞭

**敵兵器一覽**
- 61式坦克
- 導彈車
- 自走砲
- 太空坦克
- 氣墊車
- BIG TRAY



## S RANK！

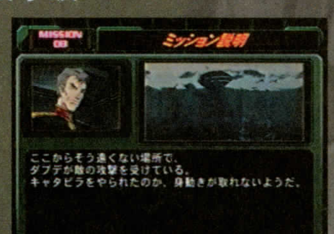
完成時間少於6分鐘的話，BOUNS將會達6000之多！可說是一場與時間比賽的作戰呢。

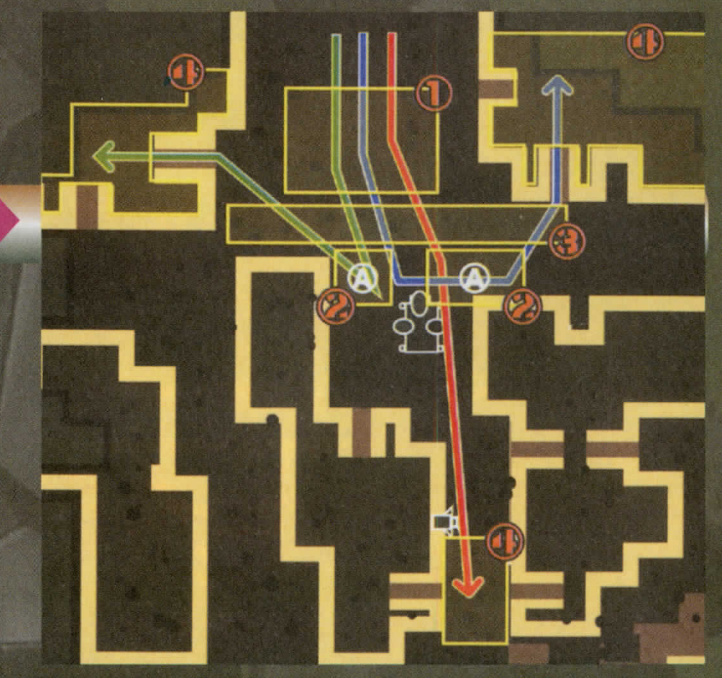
## MISSION 8 -- 救出達布迪艦

### 勝利條件：敵全滅

### 敗北條件：隊長機全滅、達布迪或達布迪守備隊被擊破

福無重至，禍不單行。奧汀沙一役之後，我軍節節敗退，聯邦已在防衛線上打開多個缺口，奧汀沙失陷只是時間問題。隊長決定與地中海附近的尤哥級潛艇接觸，離開奧汀沙到美洲，然而收到一台達布迪艦的求救，由於艦上的履帶被炸毀，無法前進，若被敵人圍攻只有死路一條。午夜之狼能做的，便是爭取他們撤退的時間⋯



## 要點！1 先殲滅眼前的聯邦軍！



作戰開始的時候，剛好有一群聯邦的戰車及MS團攻達布迪，因為這樣他們全都是背向午夜之狼的。利用這一個優勢，快速地把敵人拉到射程內，在他們察覺之前一口氣擊破。雖然開始地點兩邊的山丘有敵機在，但是他們都不會輕舉妄動，基本上現時大可不理他們，專心對付艦前的敵人便夠。

## 要點！2 稍事歇息



三隊中，可設定其中一隊繼續往達布迪後方的山路前進，而餘下的兩隊則於達布迪前方等待，準備下一輪攻擊。只要利用作戰Code在發動前等待的特性，便可達到這個目的了。

## 要點！3 先擊倒部分敵機



在等待命令期間，可操作隊長機到兩邊山丘附近，引誘敵軍走近，此時轉到等待中的部隊進行迎擊。由於是戰車群的關係，要對付也不算是什麼難事。可說是作為正式作戰前，來一個熱身運動吧。

## 要點！4 一齊攻擊！





當前往達布迪後方的一隊，到達有大群敵人聚集的位置時，便可發動作戰Code，三隊同時向三個位置的敵人攻擊。達布迪後方為敵人由於背向我軍，是最易對付的。右上方的是陸戰型吉姆，努力迴避其攻擊便不成問題。而最大的對手在左上方，是鐳射大砲，問題是馬寧的部隊沒有手榴彈，若是正面攻擊的話很易被擊倒，瞄準後利用Formation操作利用隊友先攻，會較易收到效果。

**推薦出戰的人員及裝備**

**藍隊**：李伍長
渣古I B型
散彈鎗
A裝甲 I
震撼彈 I
高熱手榴彈 I
煙霧手榴彈 I

**紅隊**：麥特軍曹
渣古I B型
RAKETEN BZ
A裝甲 II
上彈器 I
BULLET
震撼彈 I

**綠隊**：馬寧軍曹
老虎
MISSILE LAUNCHER
BULLET
上彈器 I
雷達增幅器 I
熱能鞭

**新加入的人員及裝備**

**李伍長**
渣古I B型
120mm MG
散彈鎗
A裝甲 II
夜視系統 I
雷達POD I
熱能POD I
聲納POD I
煙霧手榴彈 I
震撼彈 I
高熱手榴彈 I
馬捷拉攻擊機 II

**麥特軍曹**
RAKETEN BZ
盾（重型）
A裝甲 II
上彈器 I
夜視系統 II
煙霧手榴彈 II
震撼彈 II
高熱手榴彈 I

**馬寧軍曹**
MISSILE LAUNCHER
雷達增幅器 I
冷卻器 II
滅聲器 II
隱藏雷達 I
隱藏熱能 I
隱藏聲納 I

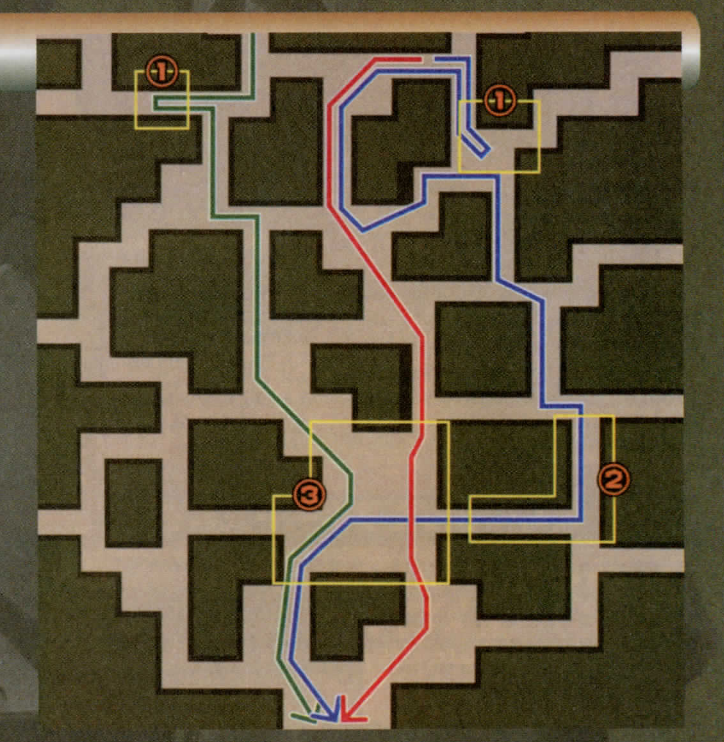
**敵兵器一覽**
61式坦克
導彈車
陸戰型GM
鐳射大砲

## MISSION 9 -- 追跡者

### 勝利條件：敵全滅、友軍完全撤退
### 敗北條件：隊長機或友軍全滅




雖然午夜之狼到達了與尤哥級潛艇匯合的地點，但是既然奧汀沙失陷，與午夜之狼一同到達這裡的部隊，會有被追來的聯邦軍攻擊的問題。於是隊長決定先護送這些部隊逃走，再與尤哥級潛艇匯合。始終到了這些時候，不論怎樣也好，都不能輕易留下友軍不顧。



## 要點！武裝 特攻隊大魔！




由於另外兩隊，都是設定為慢速攻擊，用以護衛友軍的關係，實際的攻擊便交由高速行動的大魔負責。利用高速行動的特性，經常繞到敵方後面直接攻擊，確保友軍進路無阻。

## 要點！1 先對付從後攻擊的吉姆

雖然平時不易察覺，但其實在起點附近，是有兩台GM埋伏準備從後攻擊的。於是增加了路線，製造出「先下手為強」的效果。地圖左邊的由綠隊負責，而右邊則是藍隊的大魔處理，若然自行操作，達到「無警戒」下擊破會有更佳的評價。



## 要點！2 保持優勢，從後攻擊





由於敵人不多，要評價高的話便要靠「無警戒」來增加。而地圖中藍隊那段繞路，其實是繞到敵軍後方的最佳路線。在要點！3之前，敵軍都是處於「無警戒」的狀態，更加輕易的打倒它們。

## 要點！3 一口氣擊破主力部隊

這一塊空地中，大約會有4、5台聯邦MS埋伏，基本上以大魔的速度及火力，要殲滅他們並不難。但要小心一點是，火箭砲的上彈時間很長，若停下來等的話，很有機會給他們乘機攻擊友軍。若在上彈中的話，大可先來個擴散光線砲令他們不能動彈，再走近以熱能劍「一刀一隻」，或是用上期提及的「自動攻擊」方法，按緊R1衝過去，在只有一個選擇的情形下，一般會比對手快出劍的。



**推薦出戰的人員及裝備**

**藍隊：** 李曹長
大魔
RAKETEN BZ
A裝甲 I
擴散光線砲

**紅隊：** 麥特軍曹
渣古I B型
RAKETEN BZ
A裝甲 I
夜視系統 II
BULLET
震撼彈 I

**綠隊：** 魯・萊亞少尉
老虎A型
120mm MG
熱能增幅器 I
聲納增幅器 I
夜視系統 II

**新加入的人員及裝備**

**李曹長**
大魔
RAKETEN BZ
擴散光線砲
MS DUMMY I
TK DUMMY I

**列基少尉**
渣古II J型
90mm MG
RAKETEN BZ
雷達增幅器 I
熱能增幅器 I
聲納增幅器 I
MS DUMMY II
Dopp II

**敵兵器一覽**

61式坦克
戰鬥直昇機
機槍砲台
陸戰型GM
雷達塔

# MISSION 10 -- 查布羅攻略作戰

### 勝利條件：鎮壓敵司令部
### 敗北條件：隊長機全滅

離開了奧汀沙，部隊回到了自護軍在地球的最後據點：加州基地。此時，由馬沙大佐率領的部隊，由追蹤木馬而得知聯邦軍總部，查布羅的所在地。11月30日，加州基地餘下的兵力都集結在查布羅，決定來個絕地大反擊，鎮壓查布羅基地。明顯地這會是一場硬仗，究竟新派來的兩名隊員會否為部隊帶來勝利？



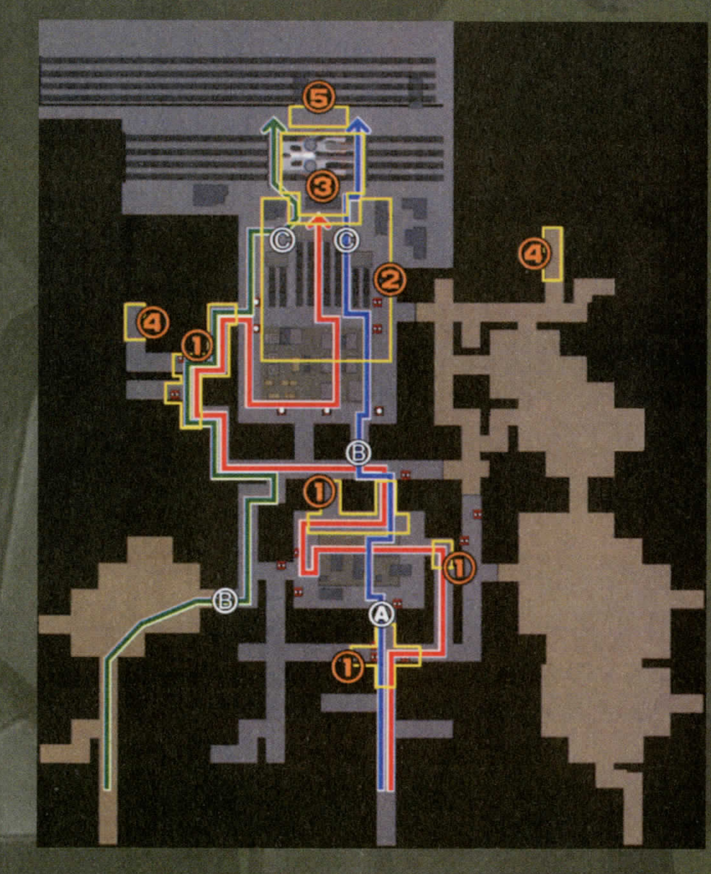

## 要點！武裝 配備有效的武器

基本上使用什麼部隊已不是這一個任務的主要問題，問題是是否運用有效的武器作戰。以本攻略為例，紅隊的魯・萊亞少尉，必要裝備是90mmAR，以其接近火箭砲的射程，但有更快的連射力，是對付砲台一類對手的重要武器。而另外兩隊必備「震撼彈」，應付各種需要。




## 要點！1 高速應付吉姆

基本上90mmAR的射程，大部分敵人未接近已經被重創或擊倒。利用這一個特性，趕快的殲滅大部分吉姆小隊，令其他兩隊能夠一定程度上保存實力。若果發現敵人時已太近的話，以震撼彈阻截他們，再逐個擊倒，也是個有效的方法。








## 要點！2 活用射程





由於紅隊的射程高，多利用牆壁等障礙物，或者保持於對手的射程外，讓敵人發現不到而進入「無警戒」狀態。當然玩者要趁機先行瞄準，然後立即進行攻擊了。在沒有任何方法增加評分的時候，不斷攻擊「無警戒」的敵軍是增加評價的不二法門。

## 要點！3 狙擊敵艦



當發現沒有司令部，只有一艘新型戰艦的時候，作戰目的也會更改。此時由中路進攻的紅隊，可利用附近的建築物作掩護，無傷地攻擊戰艦。但之前沒有擊破兩邊橋上敵部隊的話，他們會在此時攻過來，然而對攻擊戰艦的影響不大。

## 要點！4 無限的援軍

地圖上那兩個要點！4的區域，其實是有敵軍守候的，而且每擊倒一台，便會有一台出現補充，無限制的出現。若果認為正常作戰下不能增加評價的話，不妨跑來這裡「殺戳」一番。要注意的是，最初在這裡的敵人是不會加分的。

推薦出戰的人員及裝備

藍隊：麥特軍曹
渣古I B型
RAKETEN BZ
A裝甲 I
上彈器 I
BULLET
震撼彈 I

紅隊：魯・萊亞少尉
老虎B3型
90mmAR
上彈器 I
滅聲器 I
雷達增幅器 I
聲納增幅器 I
熱能增幅器 I
煙霧手榴彈 I

綠隊：雷切夫少尉
老虎
散彈鎗
A裝甲 I
冷卻器 I
滅聲器 I
震撼彈 II

## 要點！5 新型高達






◆高達又怎麼樣！菜鳥坐上去的話，只會比吉姆更加弱…

基本上直接走向高達6號機，是很容易被其炮火擊倒的，除了利用震撼彈令它停頓，再接近攻擊外，也有一個很簡單的方法。若它是在最深處的橋上，先解決其他部隊，再隔牆瞄準，向隊員發令前進。當他們衝上去引開高達的注意時，便按實R1追上去，埋身一劍了結他（老虎及大魔的熱能劍都可「一招了」），不過這一招容易引起損傷，小心運用。

新加入的人員及裝備

**蘇菲少尉**
大魔
巨人BZ
120mmMG
A裝甲 I
輔助準星 I
上彈器 I
雷達增幅器 I
聲納增幅器 I
熱能增幅器 I
夜視系統 I
TK DUMMY I
MS DUMMY I

**珊特娜少尉**
渣古II J型
RAKETEN BZ
MISSILE LAUNCHER
BULLET
MAGAZINE
上彈器 I
夜視系統 I
冷卻器 I
雷達POD I
聲納POD I
熱能POD I
煙霧手榴彈 I
盾（輕量型）

**魯・萊亞少尉**
老虎B3型
90mmMG
90mmAR
格靈式機槍
上彈器 I
冷卻器 I
滅聲器 I
隱藏熱能 I
隱藏聲納 I
熱能鞭 I
熱能鞭 II

**莎爾洛迪少尉**
渣古II J型
90mmMG
MISSILE LAUNCHER
雷達增幅器 II
聲納增幅器 II
熱能增幅器 II
雷達POD II
聲納POD II
熱能POD II
煙霧手榴彈 II
盾（中型）

**雷切夫少尉**
A裝甲 II
冷卻器 II
滅聲器 II
煙霧手榴彈 II
震撼彈 II
熱能鞭 II

敵兵器一覽

61式坦克
機槍砲台
導彈砲台
GM
GM COMMAND
高達6號機（未完成版）
Blanc Rival

# MISSION 11 -- 最終防衛線

## 勝利條件：敵全滅
## 敗北條件：隊長機、友軍全滅




我軍的防衛日益後退，現在只餘下加州基地，但是聯邦已集結了不少兵力猛攻。雖然守軍仍奮力抗戰，然而兵力差距，我軍一直處於苦戰狀態。現在更收到有敵軍已突破了防線的消息，留在基地的午夜之狼，也只好上前迎敵，保衛基地。

## 要點！1 速攻對付橋上敵軍



藍隊的路線，首先是後退攻擊四台直昇機，之後便是橋前的MS部隊。基本上全都是GM COMMAND，還有一台太空坦克。先利用碉堡遺跡作掩護攻擊GM，一兩台倒下後便移到太空坦克請它吃一劍，餘下的隊友已足夠應付。若發現效果不理想的話，可利用擴散光線砲引起機能不足，再乘勢攻擊。





# ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079

## 要點！2 背後突襲

當藍隊過橋後，便可轉向綠隊，此時會在敵小隊的後方，利用聲納找出其位置，再一口氣接近攻擊。但要小心的是，若在敵人轉彎前接近，可能會被發現而受到攻擊，當中有太空坦克那不能招架的炮火。由於他們行動較慢，基本上用跑也可以追到上去的。

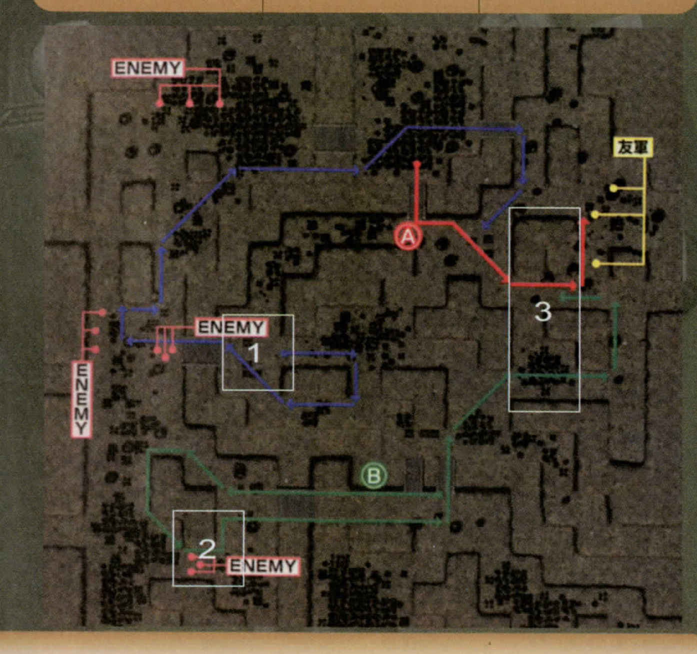


| 新加入的人員及裝備 | | |
|---|---|---|
| **魯・萊亞少尉** | 煙霧手榴彈 II | TK DUMMY II |
| 渣古II F2型 | 震撼彈 II | MS DUMMY II |
| 90mmMG | 高熱手榴彈 II | 老虎B3型 |
| 90mmAR | **馬寧軍曹** | 格靈式機槍 |
| MAGAZINE | 渣古I B型（後期型） | 上彈器 II |
| 聲納增幅器 II | 90mmMG | 夜視系統III |
| 熱能增幅器 II | 90mmAR | 冷卻器 III |
| **李曹長** | 熱能劍 | 滅聲器 III |
| 渣古I B型（後期型） | 上彈器 II | 隱藏雷達 II |
| 90mmMG | 聲納增幅器 II | 隱藏熱能 II |
| 熱能劍 | 熱能增幅器 II | 隱藏聲納 II |
| 盾（重型） | 夜視系統II | 熱能鞭 I |
| 夜視系統 II | 冷卻器 II | 熱能鞭 II |
| 雷達POD II | 滅聲器 II | **麥特軍曹** |
| 聲納POD II | 隱藏雷達 I | 盾（重型） |
| 熱能POD II | 隱藏熱能 I | |
| | 隱藏聲納 I | |

## 要點！3 漏網之魚








除了地圖上指出敵人大概位置外，其實也有一些零星的敵人出現，他們會直接攻擊戰場後方的友軍。因此當完成攻擊後，便前往友軍附近守衛及尋找敵蹤，運用熱能感應及聲納索敵會較有效，當然別忘了「作戰Code」啦。

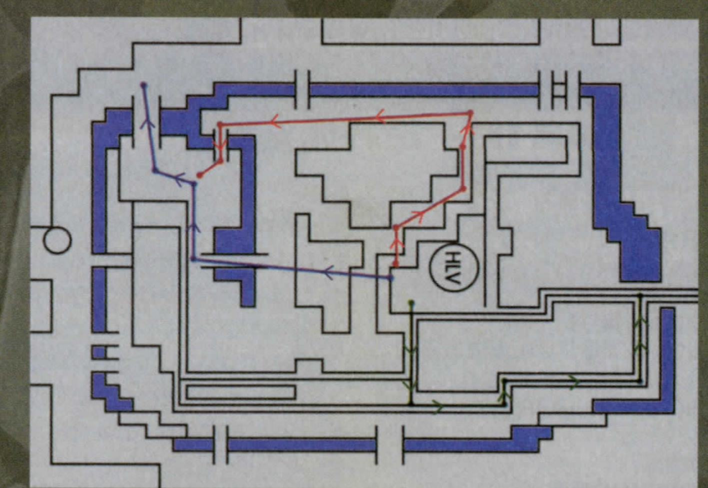
| 推薦出戰的人員及裝備 | | 敵兵器一覽 |
|---|---|---|
| 藍隊：李曹長 | A裝甲 I | 61式坦克 |
| 大魔 | 上彈器 I | 戰鬥直昇機 |
| RAKETEN BZ | 綠隊：麥特軍曹 | GM COMMAND |
| A裝甲 I | 渣古I B型 | GM SNIPER II |
| 擴散光線砲 I | RAKETEN BZ | 太空坦克 |
| 紅隊：蘇菲少尉 | A裝甲 I | |
| 大魔 | BULLET | |
| 巨人BZ | 上彈器 I | |
| | 震撼彈 I | |

# MISSION 12 -- 自護萬歲！

### 勝利條件：敵指揮機全滅、保護HLV到發射
### 敗北條件：隊長機全滅、HLV被毀

雖然之前一戰擊退了入侵的聯邦，但是在大軍壓境的情況下，加州地基重入聯邦之手只是時間問題，日期是12月13日。然而與聯邦拉鋸的時候，我軍已把大量兵員、物資等利用HLV送回去宇宙。現在已餘下一台HLV，而午夜之狼就是負責護衛這台重要HLV的部隊。




## 要點！1 留在HLV附近

基本上除了南方的敵人外，其他方向的敵人，都會主動接近HLV。其實紅、綠兩隊大可留在HLV附近，直接迎擊接近的敵人。一來可減少移動的時間，二來有任何突發的EVENT都可以趕及處理。







## 要點！2 引出指揮官機

聯邦軍的指揮官機，並不會在作戰開始時出現，而是南方的哨兵被擊倒之後，他才會主動出現展開攻擊。在攻擊哨兵前會有小隊陸戰型GM，擊破後便一邊移動，一邊攻擊使用火箭砲的GM COMMAND。其火箭砲射程頗長，一個不留神便會有被擊倒的危險。



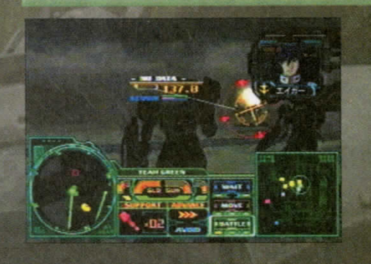
## 要點！3 指揮官機出現

指揮官機其實是高達6號機（裝備追加型），當哨兵被擊倒後，便會於地圖最南端出現。駕駛者艾加堅持要阻止HLV發射，出現後便會一股作氣的向著HLV的位置移動。6號機的速度頗高，加上手上有光線鎗，還是留待HLV附近的部隊處理。



| 推薦出戰的人員及裝備 | 老虎 | 渣古I B型（後期型） |
|---|---|---|
| 藍隊：李曹長 | 散彈鎗 | RAKETEN BZ |
| 大魔 | A裝甲I | A裝甲III |
| RAKETEN BZ | 夜視系統I | BULLET |
| A裝甲I | 滅聲器I | 上彈器I |
| 擴散光線砲I | 震撼彈II | 夜視系統I |
| 紅隊：雷切夫少尉 | 綠隊：麥特軍曹 | 高熱手榴彈I |

## 要點！4 高達6號機對處法





◆高達死相真難看…

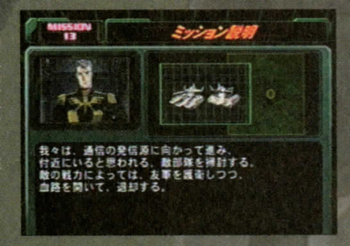
其實分析一下會發現，高達6號機會一股傻勁的衝去HLV，到了HLV才會開始攻擊。不論沿途有什麼敵人，都會置之不理。利用這一點便可輕鬆對付他，把部隊移動到HLV下方，留意6號機的移動，當一出現於視界便把所有炮彈都堆到他身上去…雖然他這時候會還擊，但是在3台MS的密集炮火下，也會成了「蜜蜂巢」吧。

| 新加入的人員及裝備 | MS DUMMY II | 雷達POD II |
|---|---|---|
| 麥特軍曹 | 煙霧手榴彈II | 聲納POD II |
| 渣古I B型（後期型） | 馬捷拉攻擊機II | 熱能POD II |
| 熱能劍 | 擴散光線砲II | |
| A裝甲III | 珊特娜少尉 | 敵兵器一覽 |
| 輔助準星I | 渣古II F2型 | 陸戰型GM |
| 高熱手榴彈II | 盾（輕量型） | GM SNIPER II |
| 李曹長 | 上彈器II | 高達6號機（裝備追加型） |
| TK DUMMY II | 夜視系統II | |

# MISSION 13 -- 戰至一兵一卒

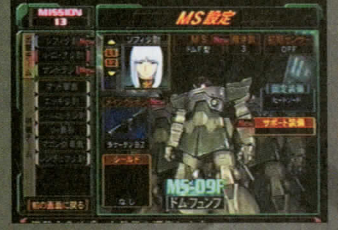
### 勝利條件：時限內守護友軍
### 敗北條件：隊長機全滅、友軍全滅

送走了最後一台HLV，午夜之狼的最後任務也完成了。由於美洲已不宜久留，於是午夜之狼與其他倖存的部隊決定撤離，幸好遇上了一隊受傷不重的潛艇。脫離了聯邦勢力之後，到了彼岸的眾人，開始於廣大的沙漠中尋找同志。結果收到斷續的求救訊號，午夜之狼決定為友軍開出一條血路！




## 要點！作戰之前 速度就是命！

版圖本身全是沙漠，利用一般MS的話，移動上會大打折扣，因此不妨全體使用大魔系的MS作戰。而根據作戰能力上，李及珊特娜較為適合戰鬥，守護友軍的工作可交給蘇菲負責。另外敵人的出現，會全部顯示於右下方的地圖上（始終大魔的感應器有效半徑很大），輔助裝備以協助戰鬥為主。

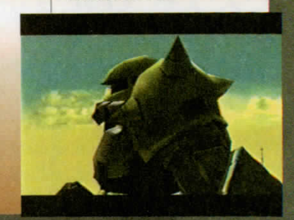



## 要點！ 3分鐘？還是1分鐘？

明顯地，作戰的主要目的，是3分鐘內保護友軍那4台馬捷拉攻擊機。然而是有另一個條件完成的，就是把敵人部隊全滅！但是怎樣全滅？事關敵人會不斷出現，3分鐘可以打個不停。其實在頭一分鐘內，敵人是不會出現增援的，只要這段時間內將地圖上所有的敵機殲滅（筆者花了38秒），S RANK及爆機便是你的囊中物了！



| 推薦出戰的人員及裝備 | 冷卻器II | 珊特娜少尉 |
|---|---|---|
| 藍隊：李曹長 | 擴散光線砲I | 大魔 TROPEN |
| 大魔 | | 冷卻器II |
| RAKETEN BZ | 新加入的人員及裝備 | 擴散光線砲I |
| A裝甲I | 蘇菲少尉 | |
| 擴散光線砲II | 大魔F型 | 敵兵器一覽 |
| 紅隊：蘇菲少尉 | 90mmMG | 陸戰型GM |
| 大魔F型 | RAKETEN BZ | 高機動型GM |
| RAKETEN BZ | 120mmAR | |
| A裝甲I | A裝甲II | |
| 輔助準星I | 輔助準星II | |
| 上彈器I | 上彈器II | |
| 擴散光線砲I | TK DUMMY II | |
| 綠隊：珊特娜少尉 | MS DUMMY II | |
| 大魔 TROPEN | 擴散光線砲I | |
| RAKETEN BZ | 擴散光線砲II | |
| BULLET | | |







Text by 阜林 



# 最後的SECRET MISSION

## Secret Mission 12 被隱藏的腕輪

目的：獲得於秘密通道隱藏的腕輪
出現時間：MISSION 21
出現條件：無
地點：巨石門跡







在「巨石門跡」，其實留意上期Mission 21的地圖，是看到還有另一邊的，而入口是時空神像那邊，較暗的牆裡。首先是與「觸手洞窟2」左右相反的「觸手洞窟1」，處理方法是一樣的。到了後面的房間，沒有兩隻Plasma恭候，而是上面石台不停噴火的龍骨。利用門邊的石台跳上去便見到，一邊避火一邊斬它的頭，不難擊倒，龍骨碎後，下層會出現兩隻Frost，跳下去解決牠們吧，之後便會在上層出現浮游石，連石柱的紅玉也取得後，便經浮游石上到頂層，找到了「時之腕輪（Bangle Of Time）」。

「時之腕輪」的作用，是在裝備後，消費魔力令一定範圍（一個房間）內的時間停頓，那時對敵人的攻擊將會累積到解除時間停頓的一刻，一口氣算到敵人身上。對於防守力高，或是如Shadow一般有攻擊時限的傢伙，倒是十分有用的，不過這時候才到手，還是留在二回目時使用吧。另外那「死纏爛打四人組」及一些等級較高的敵人是無效的。

# 最後隱藏要素一氣公開！

## THE LEGENDARY DARK KNIGHT MODE

出現條件：HARD MODE完成遊戲一次

唯一轉換角色的模式，「New Game」時選擇。Dante會變成了Vergil（雖然對白還是說Dante…），基本上分別不大，只是最初的刀叫作「闇魔刀」，還有雙槍會是另一對名字。

Devil May Cry
Character Change
Dante
The Legendary Dark Knight
©CAPCOM CO., LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

## DANTE MUST DIE！

出現條件：HARD MODE完成遊戲一次

好像某電影名字（…），可以在HARD MODE以「三周目」進行。簡單點說是「VERY HARD」，特點是所有房間都會有時限，若時限內不能全滅敵人的話，餘下的敵人會被紅色電網包圍，防守力暴增至難以擊倒的地步。相信要全程使用榴彈砲了（…）。




## SUPER DANTE MODE

出現條件：完成DANTE MUST DIE！一次

說實在是最為「有用」的一個模式，因為效果是給你一個能夠擁有「無限魔力」的「SUPER DANTE」在「New Game」時選擇。但是要完成DANTE MUST DIE！才會出現，既然連這個難度都完成了，難道是用作大開殺戒之用？



*Though he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor, Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.*

# 挑戰極限！淨槍全攻略！

在《DEVIL MAY CRY》中，武器主要分為Devil Arms的刀劍及手槍的Side Arms，論威力Devil Arms的確是強大得多。Side Arms威力雖弱，不過原來也能用作全程攻略的主要武器，今期就特意為大家提供淨槍完成遊戲的攻略方法。

### 淨槍攻略基本條件

| | |
|---|---|
| 1 | 除Shadow及Mission 21的觸手外，所有敵人都不能使用Devil Arms攻擊。（因為Shadow露出核心時及觸手本身只能用Devil Arms攻擊） |
| 2 | 其他情況下，Devil Arms只可作啟動特定機關、魔法徽章，及破壞雜物得到紅玉之用，追加動作不會運用。 |
| 3 | 不可增加體力上限（即取得藍玉或碎片），故不會進行SECRERT MISSION（進入的話要Failed）。 |
| 4 | 可使用「魔動狀態」及增加其上限。（可購買紫玉） |
| 5 | 黃玉使用不可。（即死亡後請Load Game再來該版） |
| 6 | 不可使用「惡夢β」。（堅持使用人類的兵器！） |
| 7 | 避戰可。（該區的門沒封印，那裡的敵人可不戰逃走。） |
| 8 | 難度為Normal。（EASY沒意思，HARD以上不可能） |

## Mission 1

這一版的問題並不大，皆因只有雙槍，而敵人也只是木偶。不斷運用邊走邊10連射（註1）。唯一要小心的是手持散彈槍的木偶。而那四個並排的鎧甲，只有左邊的兩個有紅玉，另有兩個可以不理。



◆諗多無謂，打低佢最實際



◆10連發是非常重要的技巧

註1：雙槍開槍連硬直的FRAME數為6FRAMES，由於遊戲是以60FRAMES進行，故最多1秒可得到10槍連射。

## Mission 2

由於中段會得到散彈槍，攻擊力雖然增加，但實際發動「魔動狀態」時，雙槍的10連發攻擊力明顯較強，以及提升紅玉的數量（註2）會有較好效果。散彈槍可留待對付剪刀幽靈時使用（註3）。而Alastor由於要得到它才能見到裁判官之像過版，唯有先取得再說。



◆有魔力的協助相差很多呢



◆剪刀幽靈最好用散彈槍

註2：由於不能使用Devil Arms，只有在「魔動狀態」開槍才可加快出現評價，增加敵人留下的紅玉。

註3：經過筆者多番試驗，只有利用散彈槍廣闊的判定，方可擊中剪刀幽靈的面具令它即死。

## Mission 3

唯一的戰鬥是水中的時候，若想增加紅玉的話，大可發動「魔動狀態」以雙槍轟擊。而Phantom方面，當牠露出頭部時以「魔動狀態」開槍是一般最有效的方法。當露出尾巴時，跳上背部使用雙槍也有不俗的效果。（散彈槍硬直長，容易被摔下來。），沒有Alastor的劍招，這一戰可說是場持久戰。



◆小寶寶，食「蛋糕」。



◆電屬性的攻擊對Phantom頗有效

## Mission 4

初段最難的一個Mission，要賺紅玉的話大可用散彈槍跟Phantom一拼。不理牠便直接對付Shadow去，利用之前攻略提及的戰法便不成問題。而真正的難是對付Nelo Angello，因為不能用劍，唯有作遠距離攻擊，另外積極的迴避他的劍技，在他使用光彈時一邊避開一邊開火。而他停止攻擊走近時，便作出「挑撥」（註4），增加魔力。當他上到中層時，便在牆邊作挑撥，滿了魔力便跳上去「魔動狀態」開槍，魔力用完便跳下去再挑，重覆的做直到他上去頂層。由於不能在下面在挑撥增加魔力，要上去跟他一拼，這只有看玩者的本領了。



◆Shadow是唯一以「正常」方法對付的



◆係咁跳，雜技團？

註4：平時按R2時，Dante會停下作出挑撥動作，而對著敵人使出時，會增加魔力。

## Mission 5

唯一要應付的只有Shadow，打倒後便全力跑去目的地。至於露台上的紅玉大可跳上去取得，而塔內的幽靈其實可以不理，還是跳到地下開門去吧。





◆數量不多，要不要隨便你。





◆唔好阻我跳！

## Mission 6

先往小路取得綠玉及石柱上的紅玉，再去取得鎖匙，那些蒼蠅以「魔動狀態」的雙槍對付。而剪刀死神也有一點難度，利用「魔動狀態」的散彈槍會較有效。


◆用槍「拍烏蠅」


◆多用橫滾及跳避開其巨剪

## Mission 7

Phantom那傢伙也可避戰不理，不過距離較短，要跟牠拼也比之前容易一點。門附近出現的鐮刀幽靈，利用散彈槍便可輕易應付。清除了塔底的蒼蠅後，再利用巨柱回到「城主的寢室」便成。而不想體力消耗大的話，大可利用「魔動狀態」抑制。


◆Sin系嘛，當然是散彈槍啦。


◆地方清潔，人人有責（笑）。

## Mission 8

唯一的戰鬥只有與Phantom一戰，可用回之前的方法戰鬥，另外也有一個較懶惰但要反應快的方法，就是站在天窗上引Phantom跳過來，立刻走開令牠踏中天窗，只要中五次天窗便會粉碎，Phantom也會一命嗚呼。別忘了取得後段出現的榴彈砲，是這個攻略後段的重要武器。


◆讓我在你背上替你開洞吧！


◆三十六著，走為上著。

## Mission 9

到了鬥技場前廣場，其實Blade是可以避開不打的，若真的要打的話，可利用散彈槍或者榴彈砲攻擊。榴彈砲攻擊力高，雖然硬直長，但開槍後跳起便可cancel硬直，麻煩的是Blade行動快，容易打不中。獲得Ifrit後，先把魔力計加滿（當然是利用下面的木偶了），然後到廣場會一會Griffon，利用Ifrit的「魔動狀態」加上雙槍的10連發，Griffon當場成了「黃花雀」，只要不斷開槍加上避開攻擊，牠便會任Dante魚肉。到了森林及後面的通道，Fetish屬火，利用Alastor的魔力會較有利。

## Mission 10

迷罔的溪谷剛好分為三段，三段遇上的敵人都不同，而武器也是，木偶與Fetish是雙槍（小心「魔動狀態」下令它們吹飛太遠）。而中段是鐮刀幽靈，使用武器不用多說了。後段是Blade，地方狹窄，利用Ifrit加上榴彈砲會十分有效。而庭園前的Cyclops，雖然會像Phantom一樣利用前臂擋住攻擊，不過榴彈砲在這情況下是傷到牠的，仍舊是逐隻對付會較好。


◆Ifrit加散彈槍也有不錯的效果。


◆筆者仍然堅持以雙槍對付，繼續吐血…

## Mission 11

由於一出場遇上是鐮刀死神的關係，利用散彈槍是必然的事，加上Ifrit後，基本上好好避開攻擊並不難對付，但當它拿著三支鐮刀時，不妨邊後退邊挑撥，加夠了魔力才攻擊也不遲。井口內的Blade，一隻還好應付，但破牆後會多了四隻，而得到「純潔之証」後那一批更會出現藍玉碎片，不戰為妙。Nelo Angello方面，用回之前Mission 4的方法也可，而兩邊樓梯部分，若引他在其中一層放光彈，可躲在另一層作挑撥補充魔力。


◆用槍打至知佢好茅…


◆放「波」啦，我慢慢抖抖先

## Mission 12

由於Blade不會阻去路，大可一走了之。到了甲板再遇鐮刀死神，地方狹小，若要速戰速決的話，可以待它飄近時，請食一記榴彈會較好。而Griffon則有一點更改，就是分身出現時，以普通狀態開槍，以增加魔力計。當能夠攻擊Griffon時。便以Ifrit的「魔動狀態」連射，不難打倒。


◆邊走邊射，散彈槍也算不錯的選擇。


◆站到甲板便是活靶了。


◆筆者堅持以雙槍對付，最後差點吐血身亡

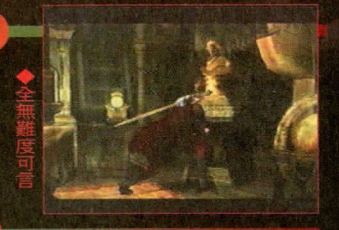

◆以Ifrit的力量，對付Griffon便輕易得多了。

*Though he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor, Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.*



## Mission 13

跟正常遊戲一樣便行了……


◆全無難度可言

## Mission 14

雖然沉船的另一邊有藍玉，當然不理啦。過了圓形的通道後到達山崖，之前已提及過有鐮刀死神、Shadow及Blade，若遇上Blade大可一戰，其他的還是一走了之，然而鐮刀死神仍會追著Dante，小心中招。吊橋上的石柱理不理，倒是玩者自行決定較好，始終鐮刀死神追來，大有「誤中副車」的可能。到了東緩步徑，只有木偶及Fetish，可放心的大開殺戒（始終開門要紅玉，賺多一粒都好）。


◆識穿牆真係好唔同…

◆賺紅玉係時候囉。

## Mission 15

一開始的Blade避戰，一來有「細小的紋章之盾」開門，二來一出一入後，敵人會變成易打「十倍（筆者比）」的Sin系，走了不是沒著數的。另外只要「一對的雙槍」便可進入鬥技場，另一間房大可不理。而往那一邊取槍，倒是玩者的意思，筆者選了右邊一間，始終沒有「Air Hike」來說那邊較易。到了鬥技場，先上頂層取得綠及黃玉，然後便與Griffon打，方法與Mission 9時一樣，不過體力不多，那七條閃電專心避開較好。


◆Blade？免得就免。


◆打Griffon有時會利用光柱上頂層

## Mission 16

開始一段問題不大（除非閣下沒有練習散彈槍「一招了」Sin系吧），回到城堡，那四件鎧甲都是紅玉，可放心。而Plasma方面，Ifrit雙槍已夠替其身體開洞了。而武器倉庫由於沒有封鬥，裡面的Plasma可以不理，走廊的木偶及Fetish都是「可靠的」紅玉來源，全滅好了。而惡夢方面，當然是啟動徽章令它現出真身，再等核心出現時攻擊啦，這一次防守力不高，以雙槍或散彈槍加上Ifrit（用槍的關係，使用那個魔人最大關係是移動力），便足以應付它了，還有好好利用「異空間」減低其體力啊。此外核心會吸收魔力的，核心出現前一刻先進入「魔動狀態」會好一點，而近身是不能以Side Arms攻擊頭部那核心的，要注意。


◆一槍一隻，最好賺。


◆面對木偶群「Stylish」是必備的評價

## Mission 17

最麻煩是Frost，當時探班的J.J.說：「用槍不行的，還是拳頭解決吧。」的確，用雙槍及散彈槍對付牠們，可說是替牠們「隔靴搔癢」一樣，完全無作用。筆者心想，Shadow一類弱點要指定攻擊才有效的便沒法了，但Frost只是Balde的強化版，全身判定，槍怎會傷不了？於是把心一橫，用榴彈砲對付牠們，有效！加上Ifrit增加火屬性之後，16槍左右便可擊倒一隻，利用跳躍作硬直cancel兼避彈是非常有效的。只要在牠們升起，準備高速移動（阿修羅〇〇？）時走開便問題不大。

到了建築物內，那恐龍骨還是站好用劍請它吃三個「Homerun」，沒有「Air Hike」，當然是利用閃電時看到的那些藍色浮石前進了。至於Nelo Angello，防守力比前兩次都要高，用雙槍真是「抓痕」一樣（「魔動狀態」只是好一點），筆者決定重施故技，名為「跳躍榴彈砲」！配合「魔動狀態」，加上他擋都會傷（全中的1/4），結果在保持距離之下，三兩下子便令他俯首稱臣了，哈哈。雖然Mission 11時也可這樣，但地方小加上彎曲位多，較難成功。


◆再硬都不及榴彈硬！


◆使用榴彈砲，Nelo Angello忽然易了十倍（筆者比）。

## Mission 18

得到了Sparda，但它那時沒有「魔動狀態」的效果，於是換回Ifrit或者Alastor。由於除了對惡夢一戰外，全都是水中版面，只有針槍根本不是問題。而惡夢的防守力增加了，利用Ifrit加上榴彈砲會比雙槍或散彈槍較為有效。另外針的導向力高了，專心避開後便不斷開火，由於近身是不能以Side Arms攻擊頭部那核心的，若是巨柱的話避開會較化算。


◆水戰根本不是問題了


◆埋身打唔入…

## Mission 19

唯一的戰鬥是鏡世界中的Nobody（當然在石橋經「水路」已不是什麼麻煩事…），又是那強力的「跳躍榴彈砲」派上用場的時候！還有Ifrit的「魔動狀態」，你可能會發現比以Sparda或Ifrit的拳腳攻擊更有效！（笑）


◆兩隻巨大化都唔驚！


◆唯一小心是吸魔力

## Mission 20

初段的兩隻Frost大可避開不理，進入裡面後，說實在這的確是個惡夢，因為「Nightmare」的防守力，連榴彈砲加上「魔動狀態」只有上次的2/3效果（非「魔動狀態」更是無效！）。而其攻擊力，隨時一個不留神16發飛針全中便一命嗚呼！因此有效運用「異空間」是必要的。最佳時間是它的體力餘下40%左右時（見圖，約在魔力計第6個字中間），只要一進出異空間便會出現EVENT，Nightmare餘下10%體力進入第二階段的戰鬥。

而異空間內為避免綠玉不出現，最好不要用「魔動狀態」，留下作補血之用，另外之前用了「生命星」的話，不妨用「惡魔星」進入「魔動狀態」強行補血，尤其是Nightmare再加1/3體力時，防守力會減弱，但攻擊力會增加，不用「魔動狀態」既傷不到它也救不到自己。


◆FROST？走得好走


◆沒有「魔動狀態」休想傷到Nightmare！

## Mission 21

「觸手洞窟」中的那些觸手會纏著Dante吸血，只能以劍斬迫開，沒法子。而Nobody與Mission 19時一樣的處理方法便可。Plasma也是與Mission 16的第一戰相似，然而很少會變成人型，小心放出的光束。由於沒有「Air Hike」，後段跳石柱要留意，避免由石柱之間跌下去。


◆少有地盡情揮劍的機會


◆難道變成人會被熔岩所傷？

## Mission 22

Mundus第一戰其實與平時一樣，但Dante的體力低，小心避彈會較好。若想速戰速決的話，利用「惡魔星」出三至四次火龍便可「埋單」打下一場。第二戰基本上不用劍攻擊，散彈槍碎魔法球加上「魔動狀態」的光彈已很足夠。當然小心避開一些「重手」的攻擊，免得那短短的體力瞬間變紅囉。


◆不斷連射，不斷迴避


◆當然利用魔法球回復魔力啦

## Mission 23

一句講哂（好懶），中途的Nobody及Blade以榴彈砲收拾，走到與Mundus再戰時，以「魔動狀態」加雙槍不斷10連發，魔力用完便出「惡魔星」，能否勝出就要看「惡魔星」的數量了。（其實榴彈砲直擊也可，但密度不及雙槍，花時間較長。）


◆阻我者死！


◆10連發

## 後記



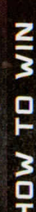
其實這一次淨槍戰的難度，不是沒有劍的情況下找出打倒敵人的方法，而是面對那一個敵人，找出要利用什麼武器（Side Arms）對付。因為除了「Nightamre β」及針槍以外，那三支槍的火力是一級級提升的。這亦完全表明了為什麼在Mission 2找到散彈槍、Mission 8找到榴彈砲，只要留意一下，會發現那一Mission及之後，出現的敵人會明顯的較強，用雙槍較難對付（例如Sin系、Blade及Frost等），變得新Side Arms成了主力，雙槍成了副選。始於在威力的釐定上Devil Arms可說是超班的，敵人的真正實力，不是用槍攻擊是看不出的。

## 更正

上期攻略中SECRET MISSION 5及7的資料出現錯誤，現在補回，不便之處請多多包涵。

| SECRET MISSION 5：單眼的惡魔 |
|---|
| 目的：令Cyclops自相殘殺打倒其中一隻 |
| 出現時間：MISSION 7 |
| 出現條件：無 |
| 地點：脫出水路 |

| SECRET MISSION 7：水牢 |
|---|
| 目的：將敵人全滅，由封閉的空間逃出 |
| 出現時間：MISSION 14 |
| 出現條件：無 |
| 地點：船長室 |











機種：Dreamcast
生產商：BANPRESTO
遊戲類型：SRPG
價格：7800 日圓
容量：GD-ROM
記憶：99 BLOCK
發售日：發售中

對應 VGA

TEXT BY SAKURA KI








## #30 激戰！三一萬能俠 VS 新三一萬能俠（激突！ ゲッターロボ VS ゲッターロボG）

NEXT 強制 → #33

**熟練度條件：沒有**

**勝利條件：敵全滅，ブロッケン的グール登場後，變為擊倒グール**

**敗北條件：敵人入侵早乙女研究所**

這一版是三一萬能俠升級到新三一萬能俠的一關，而且其中的故事亦是武藏獨自駕駛三一萬能俠犧牲的著名經典場面。戰鬥開始時只有武藏一人，當發生那同歸於盡的EVENT後，龍馬、隼人和弁慶等人便會出戰，還會與被斷頭男爵倫去的量產型三一萬能俠戰鬥。這版玩者首要的任務是守護早乙女研究所，防止被四邊攻過來的敵人入侵。幸好研究所的範圍比較小，所以不太難守護。不過當把敵全滅之後，無頭男爵又會駕駛古魯和帶著龍王機和虎王機進攻。這時候勝利的條件會改變為打倒無頭男爵的古魯，但是玩者千萬不要以為可以先打倒龍王機和虎王機，因為此二機在HP 低過90% 便會回復HP ，而且次數是無限的，所以玩者不要浪費時間在此龍虎二機身上，集火力擊倒古魯才是好辦法。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ゲッターロボ | 武藏 | ／ | 初期 | ／ |
| ドラゴン號 | 龍馬 | 1 | Turn 1 | ／ |
| ライガー號 | 隼人 | 2 | Turn 1 | ／ |
| ポセイドン號 | ムサシ | 3 | Turn 1 | ／ |
| ラキサスマック | ジャック | 4 | Turn 2 | ／ |
| マジンガーZ | 甲兒 | 5 | Turn 2 | ／ |
| ダイアナン | さやか | 6 | Turn 2 | ／ |
| ボスボロット | ボス | 7 | Turn 2 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | 8 | Turn 2 | ／ |
| グルンガスト貳式 | 主角 | 9 | Turn 2 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミケロス | ゴーゴン | 25200/330 | 23 | ／ | 初期 | 9000 | マグネットコーティング |
| ダイ | 人工知能改 | 12000/200 | 22 | 初期 | ／ | 8000 | ／ |
| グシオス榧II(X3) | 人工知能 | 6500/160 | 21 | ／ | 初期 | 1500 | ／ |
| 量產型ゲッタードラゴン | ブロッケン | ／ | 23 | ／ | 初期 | 3800 | ／ |
| ゼンII(X2) | 人工知能改 | 6300/100 | 21 | A | 第一次增援 | 1200 | ／ |
| サキ(X0or3) | 人工知能改 | 5700/100 | 21 | A | 第一次增援 | 1300 | ／ |
| ザイ(X2or4) | 人工知能改 | 5800/150 | 21 | A | 第一次增援 | 1400 | ／ |
| ズー(X2or4) | 人工知能改 | 6200/100 | 21 | A | 第一次增援 | 1300 | ／ |
| バド(X4) | 人工知能改 | 800/80 | 20 | A | 第一次增援 | 900 | ／ |
| グール | ブロッケン | 14400/350 | 23 | B | 全滅後 | 8000 | プロペラントタンクS |
| 龍王機 | ／ | ／ | 23 | C | 全滅後 | 7000 | ／ |
| 虎王機 | ／ | ／ | 23 | C | 全滅後 | 6800 | ／ |

## #31 Z之鼓動 （セータの鼓動）

NEXT 強制 → #32

**熟練度條件：戰鬥前選擇「ファを出擊させない」，熟練度+1／擊倒トロワ駕駛的ガンダムヘビーアーム**

**勝利條件：擊倒トロワ駕駛的ガンダムヘビーアーム以外的敵機體**

**敗北條件：母艦ホワイトベース或アーガマ被擊倒**

這一版是REAL ROBOT系的獨有舞台，最初的選擇除會影響出擊的陣容外，還會影響能否日後取得ZII 的隱藏機體。選擇「ファを出擊させる」的話，初期配置中會出現花（ファ）和愛瑪(エマ)，而且會駕駛保衛者號高達(スーパーガンダム)出擊，R-1的援軍亦會由TURN 2 變為 TURN 4 才出場（1 點）。選擇「ファを出擊させない」的話，便能達到取得ZII 的其中一項條件，而且還可以令熟練度上升1 點。在TURN 6前的主力攻擊會放在初次出場的Z高達和R-1 的身上，但留意因為沒有能修理的機體在場，要多些使用集中和閃避(ひらめき)的精神指令，等待亞加瑪的援軍出現後(2點)，才大舉進行夾擊。另外，在TURN3時多洛華的重火高達（ガンダムヘビーアームズ）會以援軍的身出現（A點），要留意重火高達並不會移動，而且他HP 低過50% 或敵全滅後會立即離開，如要最得他身上的強化零件和熟練度的話，玩者便要先向他發動攻擊。泰坦斯軍方面要小心布蘭(ブラン)和露莎美(ロザミア)的機體，二人的命中和迴避率很高。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ホワイトベース | ヘンケン | ／ | 初期 | ／ |
| Zガンダム | カミーユ | ／ | 初期 | ／ |
| スーパーガンダム | エマ | ／ | 初期 | ／ |
| ジェガン | ケーラ | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | 1 | Turn 2 | ／ |
| アーガマ | ブライド | 2 | Turn 5 | ／ |
| 自選5機 | ／ | ／ | Turn 5 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | | 資金 ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アウドムラ | ベン | 20000/180 | 23 | ／ | 初期 | 9000 | ／ |
| アッシマーMA | ブラン | 6100/150 | 25 | ／ | 初期 | 2500 | ハイブリッドアーマー |
| ギャプラーMA | ロザミア | 6200/130 | 24 | ／ | 初期 | 2000 | バイオセンター |
| アッシマーMA(X5or7) | ティターンス兵 | 5500/120 | 20 | ／ | 初期 | 2500 | ／ |
| マラサイ(X4) | ティターンス兵 | 4000/150 | 20 | ／ | 初期 | 1300 | ／ |
| マラサイ(X4) | ティターンス兵 | 4000/150 | 19 | ／ | 初期 | 1300 | ／ |
| ガンダムヘビーアームズ | トロワ | 3700/120 | 24 | A | Turn 3 | 2300 | リペアキットS |

## #32 第二次直上會戰 （第二次直上會戰）

NEXT 強制 → #33

**熟練度條件：戰鬥前選擇「要請しない」**

**勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：母艦被擊倒(選擇「要請する」時)，シンジ或ヒイロ被擊倒(選擇「要請しない」時)**

戰鬥前會有選項出現(「ロンド=ベルに救援を要請する」和「ロンド=ベルに救援を要請しない」)，選擇前者希羅的WINGS GUNDAM和真治EVA初號機會有戰鬥EVENT發生，相反選擇後者希羅會成為我軍迎戰泰坦期大軍。在TURN 3時第4使徒會出現在A點，這時只有真治的EVA初號機能夠與他匹敵，要留意它的回復HP能力，要盡量利用泰坦期的機體來提升氣力，然後才與我方的援軍合力攻擊它（擊攻要達4000以上才可以減它的HP）。擊倒使徒後所有的敵人亦會撤退，如果玩者想賺取最多些經驗值或金錢的話，最好便是留在最後才對付它。取得這版的熟練度只要選擇「ロンド=ベルに救援を要請しない」便可以，但出擊的陣容會比較弱，因此玩者在戰鬥前要替會出擊的機體裝備強化零件。



**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バイアラン | ジェリド | 5700/130 | 25 | ／ | 初期 | 1600 | マグネットコーティング |
| バイアアン | カクリコン | 5700/130 | 25 | ／ | 初期 | 1600 | プロペラントタンク |
| アッシマー(X3or4) | ティターン兵 | 5500/120 | 21 | ／ | 初期 | 2500 | ／ |
| マラサイ(X3or8) | ティターン兵 | 3200/110 | 21 | ／ | 初期 | 1300 | ／ |
| ギャプラン(X3or4) | ティターン兵 | 5400/90 | 21 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| 第4使徒シャムシェル | 第4使徒シャムシェル | 20000/150 | 23 | A | Turn 4 | 7200 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| EVA 初號機 | シンジ | ／ | 初期 | ／ |
| ウイングガンダム | ヒイロ | ／ | 初期 | 選擇「要請しない」時才會成為同伴 |
| マジンガーZ | 甲兒 | 1 | Turn 4 | ／ |
| ダイアナン | さやか | 2 | Turn 4 | ／ |
| ボスボロット | ボス | 3 | Turn 4 | ／ |
| ドラゴン號 | 龍馬 | 4 | Turn 4 | ／ |
| ライガー號 | 隼人 | 5 | Turn 4 | ／ |
| ラキサスマック | ジャック | 6 | Turn 4 | ／ |
| ポセイドン號 | ムサシ | 7 | Turn 5 | ／ |
| アーガマ | ブライド | 8 | Turn 3 | ／ |
| 自選5機 | ／ | ／ | Turn 3 | ／ |

## #33 決戰、第2新東京市 （決戰、第2新東京市）

NEXT
選擇「艦隊」→ #34
選擇「極東基地」→ #39
選擇「リガ・ミリティア」→ #44

**熟練度條件：Turn 3以內把第5使徒ラミエル以外的敵人全滅**
**勝利條件：Turn 4以內把第5使徒ラミエル以外的敵人全滅**
**敗北條件：EVA初號機或EVA零號機被攻擊、母艦被擊倒**

這一話的故事是EVA的其中一段，零號機和初號機合力遠距離狙擊第5使徒ラミエル，因此這一版中EVA初號機和零號機並不能有任何動作，玩者的目的就是守衛儲電中的兩部機體，同樣地使徒亦不會有任何動作。這一版取得熟練度的條件比較難，要在3 TURN內把使徒以外的敵人全滅才能取得，因此玩者選擇出擊的機體時，最好盡量選擇一些攻擊力較大的機體，而且還要使用精神的指令去提升攻擊力（合氣）和命中率（命中）。玩者要留意如果熟練度是9或以上時，敵人的數目是會比較多，這亦會影響能否在3回合內全滅敵人。玩者在攻擊敵人之餘，記得要守衛初號機和零號機，因為只要他們被攻擊的話，這樣便會GAME OVER。玩者除了要避免敵人接近之外，還要留意射程較遠的敵人，最佳的方法就是主動出擊。戰鬥完結後會有分支路線選擇，選「輸送艦隊と合流する」會到#34，選「極東基地に殘る」會到#39，選「リガ・ミリティと接觸する」會到#44，詳細情形請參考上期的流程攻略表。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| EVA 初號機 | シンジ | ／ | 初期 | 不會有任何行動 |
| EVA 零號機 | レイ | ／ | 初期 | 不會有任何行動 |
| ライディーン | 洸 | ／ | 初期 | ／ |
| アーガマ | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| 自選12機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |
| R-GUN パワード | イングラム | 1 | Turn 2 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第5使徒ラミエル | 第5使徒ラミエル | 51400/350 | 24 | ／ | 初期 | 5000 | ／ |
| ガンテ | シャーキン | 14400/260 | 24 | ／ | 初期 | 9400 | プロペラントタンク |
| ガンテ(X0or1) | 人工知能改 | 14400/260 | 22 | ／ | 初期 | 9400 | ／ |
| 化石獸バストドン(X4or6) | 人工知能改 | 6500/120 | 22 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| ドローメ(X8or12) | 人工知能改 | 800/90 | 22 | ／ | 初期 | 800 | ／ |

## #34 （聖戰士們） 聖戰士たち

NEXT
強制 → #35

**熟練度條件：沒有**
**勝利條件：把敵母艦ウィル・ウィプス的HP降至80%以下**
**敗北條件：母艦アーガマ被擊倒**

這版是聖戰士昆霸登場的關數，其中駕駛員翔（ショウ）和妖精都是筆者推薦的強人，而且妖精到了LV80時還會學會最強的精神指令「奇蹟」（使用一次後會有3次合氣、加速、幸運、必中、閃避（ひらめき）和魂的效果）。這一版最初會以一河之隔對峙著，玩者最好是把聖戰士作先鋒，除了把對方HP削減之外，還可以增加聖戰士的氣力。玩者最好讓翔和敵人多度（トッド）戰鬥產生對話，因為這會影響日後能否說得多度的條件。另外，如果玩者的熟練度在10或以上，敵人的數量會比較多，而且敵人班（バーン）的機體會由ドラムロ變為レプラカーン。在TURN 4完結時，敵人便會自動撤退，因此玩者如果想賺取更多經驗值和金錢的話，便要放棄攻擊敵母艦ウィル・ウィプス，因為它在HP低過80%的情況下便會自動撤退，而且多利古（ドレイク）是超強氣，在沒有「脫力」指令的情況下，只好暫時放棄擊倒他的念頭。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ダンバイン | ショウ | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | マーベル | ／ | 初期 | ／ |
| アーガマ | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| 自選12機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | キン | 1 | Turn 3 | ／ |
| ボチューン | ニー | 2 | Turn 3 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウィリ・ウィプス | ドレイク | 45000/310 | 26 | ／ | 初期 | 14000 | ／ |
| ダンバイン | トッド | 2600/100 | 26 | ／ | 初期 | 1500 | マグネットコーティング |
| レプラカーン | バーン | 3900/100 | 27 | ／ | 初期 | 2400 | マグネットコーティング |
| ドラムロ | バーン | 3900/100 | 27 | ／ | 初期 | 2000 | マグネットコーティング |
| ドラムロ(X10) | B・W兵 | 3500/80 | 22 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| ドラムロ(X0or4) | B・W兵 | 3500/80 | 23 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |

## #35 艾莉的靈力 （エレの靈力）

NEXT
強制 → #36

**熟練度條件：完成勝利條件的TURN數5或以下**
**勝利條件：8 TURN以內把所有的機體移動到右上的地圖邊**
**敗北條件：達不成勝利條件或任何自機體被擊倒**

這一版取得熟練度的方法有些特別，勝利條件是要所有機體在八回合內到達右上方的版圖邊，不同的完成時間會影響熟練度的加減和取得的額外資金（4 TURN=熟練度＋2 加資金20000 、TURN 5=熟練度＋1 加資金10000 、TURN 6沒有任何變化、TURN 7=熟練度便會－1 、TURN 8=熟練度－2）。玩者在戰鬥前可以作一些準備，替將會登場的機體裝備加速的強化零件（ブースター、メガブースター和アポジモーター），玩者可以參考我軍配置表。玩者在移動時，應該盡量使用「加速」、「集中」和「ひらめき」這些精神指令，除了可以讓機體盡快接近目的地外，還可以盡量向迎面而來的敵人進行反擊。如果玩者在到達邊面時還有時間的話，可以盡量擊倒敵人的機體，賺取更多的金錢和經驗值。另外，玩者在戰鬥其間最好讓聖戰士翔（ショウ）和敵人多度（トッド）戰鬥，這會影響日後能否讓他成為同伴。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| R-GUN パワード | イングラム | ／ | 初期 | ／ |
| ダンバイン | ショウ | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | マーベル | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | ニー | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | キーン | ／ | 初期 | ／ |
| コア・ブースター | レコア | ／ | 初期 | ／ |
| リ・ガズィ | アムロ | ／ | 初期 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダンバイン | トッド | 2800/110 | 27 | ／ | 初期 | 1500 | ／ |
| バストール | バーン | 4200/130 | 27 | ／ | 初期 | 2200 | ／ |
| ドラムロ(X12) | B・W兵 | 3500/80 | 23 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |






# #36 南之國的女王 （ナの國の女王）

NEXT
強制 → #37

**熟練度條件：戰鬥前選擇「グラン・ガランを防衛する」(情況1)，熟練度 -1 ／選擇「逃がす」(情況2)，熟練度 +1**

**勝利條件：(情況1)，ショット駕駛的スプリガン被擊倒或TURN 5完結前守衛母艦グラン・ガラン／把敵全滅或護送グラン・ガラン(NPC)到地圖的右下端**

**敗北條件：母艦グラン・ガラン被擊倒**




此關的目的是要守衛母艦グラン・ガラン（NPC），可是方法也有兩種不同，在戰鬥前選項中選「グラン・ガランを防衛する」的話，任務便會比較簡單，只要在五回合內守衛著便可以，但熟練度會－1。玩者只要把機體集中在母艦的前方，防止敵人攻過來便可以。但如果選擇「逃がす」的話，熟練度便會上升1點，不過玩者要守衛從上方移動到左下方的母艦。由於戰艦是移動的關係，所以玩者要不斷地移動我軍的機體去防衛母艦，不過玩者要留意不同機體有不同的移動力，移動時會有差距出現，不過這點可以在戰鬥前利用強化零件中調整。可是筆者並不建議使用這種消極的方法，因為此關並不會有敵援軍出現，所以此關防守的最有效方法是進攻，利用聖戰士翔（ショウ）與機體登霸的超卓運動性，利用他作先鋒消耗敵方的HP，然後再逐部敵機擊破。如果玩者不想需要賺取更多的話，玩者亦可以選擇主力攻擊敵艦斯普利嘉（スプリガン），只要它撤退後敵全體也會撤退。相反如果要把敵全滅的話便要在五回合內，否則在敵全體便會在TURN 5撤退。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| ダンバイン | ショウ | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューーン | マーベル | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | ニー | ／ | 初期 | ／ |
| ボチューン | キーン | ／ | 初期 | ／ |
| コア・ブースター | レコア | ／ | 初期 | ／ |
| リ・ガズィ | アムロ | ／ | 初期 | ／ |
| ビルバイン | ショウ | ／ | Turn 2 | 翔的機體由登霸變成翼霸 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダンバイン | トッド | 3000/120 | 29 | ／ | 初期 | 1500 | ／ |
| スプリガン | ショット | 12200/270 | 27 | ／ | 初期 | 10000 | サイコフレーム |
| ブブリィ | ミュージィ | 10200/260 | 27 | ／ | 初期 | 9000 | バイオセンサー |
| ドラムロ(X10) | B・W兵 | 3500/80 | 24 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |

# #37 奧拿力量 （オーラロード）

NEXT
強制 → #38

**熟練度條件：TURN 2 前擊倒バーン駕駛的レプラカーン，和在 TURN 4 內把敵全滅**

**勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：アーガマ、グラン・ガラン、ショウ被擊倒**






戰鬥開始時敵人的數量不太多，而我軍在TURN 2時亦會有援軍出現，不過由於草叢和河流的關係，在地上移動的GUNDAM TEAM會比較慢，如果敵初期配置的機體，在河邊與左方出現的援軍夾擊的話，玩者便會比較麻煩。所以玩者最好兵分兩路，我軍初期的機體先移動對付敵初期的機體，接著在TURN 2出現的機體，可移動到左邊的方向（A、B、C和D）準備迎擊。這樣做除了可以避免被敵人夾擊之外，還可以節省更多時間，因為玩者只要在四回合內把敵全滅的話，便可以取得1點的熟練度。另外，如果玩者在TURN 2內把敵大將班（バーン）打倒，便能再取得另一點的熟練度，方法是利用大作的鐵甲人，在使用「合氣」和「必中」的情形下，要一擊打倒HP只有4900並不太難，只要只省著精神力便可以。

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レプラカーン | バーン | 4900/150 | 29 | ／ | 初期 | 2400 | アポジモーター |
| ドラムロ(X8) | B・W兵 | 3700/90 | 26 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| レプラカーン | アレン | 4700/140 | 27 | A | Turn 3 | 2400 | ／ |
| レプラカーン | ジェリル | 4700/140 | 27 | B | Turn 3 | 2400 | ／ |
| レプラカーン | フェイ | 4700/140 | 27 | C | Turn 3 | 2400 | ／ |
| ドラムロ(X6) | B・W兵 | 3500/80 | 25 | D | Turn 3 | 2000 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| アーガマ | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| スーパーガンダム | エマ | ／ | 初期 | ／ |
| ジェガン | ケーラ | ／ | 初期 | ／ |
| NT-1 ガンダム | クリス | ／ | 初期 | ／ |
| リック・ディアス | アポリー | ／ | 初期 | ／ |
| リック・ディアス | ロベルト | ／ | 初期 | ／ |
| 百式改 | クワトロ | ／ | 初期 | ／ |
| ジャイアント・ロボ | 草間大作 | ／ | 初期 | ／ |
| 銀鈴ロボ TYPE-1 | 銀鈴 | ／ | 初期 | ／ |
| コア・ブースター | スレッガー | ／ | 初期 | ／ |
| グラン・ガラン | シーラ | 1 | Turn 2 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | 1 | Turn 2 | ／ |
| R-GUN パワード | イングラム | 1 | Turn 2 | ／ |
| 主角機 | 主角 | 1 | Turn 2 | ／ |
| ビルバイン | ショウ | 1 | Turn 2 | ／ |
| ボチューン | マーベル | 1 | Turn 2 | ／ |
| ボチューン | ニー | 1 | Turn 2 | ／ |
| ボチューン | キーン | 1 | Turn 2 | ／ |
| コア・ブースター | レコア | 1 | Turn 2 | ／ |
| リ・ガズィ | アムロ | 1 | Turn 2 | ／ |

# #38 東京上空 （東京上空）

NEXT
強制 → #49

**熟練度條件：沒有　勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：ショウ或アーガマ被擊倒**






這一版並沒有任何熟練度可以取，不過這一版出現敵機體的數量會有很多。首先戰鬥初期只有聖戰士翔（ショウ）和加拉利亞（ガラリア），不過在他們的戰鬥EVENT出現後，玩者可以利用翔去說得加拉利亞。無論玩者選擇擊倒加拉利亞還是說得他，只要他離開了之後真正的敵人便會出現。首先在中央附近阿修羅男爵的軍團會出現（A、B和C點），敵人數量雖然並不算多，不過HP卻比較之前的高很多。尤其是要留意ジェノサイダーF9會比較強，玩者應該集中力量逐部擊破，不過要小心它們會以攻擊翔為優先。這時雖然我軍第一批援軍會出現（增援1），再加上下回合的自選三機（增援2），不過最好選擇有修理能力的機體，因為在再下一回合中，我方會有大批援軍出現（增援3/4點）。這時玩者要集中火力盡快消滅阿修羅的機械獸，因為在下一回合在地圖的下方又會再有敵援軍出現（D、E和F點）。在消滅了阿修羅的第一批敵人後，左上方會出現沙漠高達和重火高達，由於他們的實力較為強，最好使用一些有必中的超越型機體人對付他們。這一版如果玩者的熟練度在11或以上的話，敵人增援的數量會比較多，詳細請參考敵機體配置表。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ビルバイン | ショウ | ／ | 初期 | ／ |
| ダンバイン | マーベル | 1 | 增援1 | 擊倒或說得ガラリア後 |
| ボチューン | ニー | 1 | 增援1 | 擊倒或說得ガラリア後 |
| ボチューン | キーン | 1 | 增援1 | 擊倒或說得ガラリア後 |
| アーガマ | ブライド | 2 | 增援2 | 增援1 出現後的下一回合 |
| 自選3機 | ／ | 2 | 增援2 | 增援1 出現後的下一回合 |
| R-1 | リュウセイ | 3 | 增援2 | 增援1 出現後的下一回合 |
| ゲッタードラゴン | 龍馬 | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| ダンクーガ | 忍 | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| コン・バドラーV | 豹馬 | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| ボルテスV | 健一 | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| マジンガーZ | 甲兒 | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| ダイアナンA | さやか | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| ボスボロッド | ボス | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |
| テキサスマック | ジャック | 4 | 增援3 | 增援2 出現後的下一回合 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バストール | ガラリア | 3000/14 | 30 | ／ | 初期 | 2200 | ／ |
| グール | あしゅら | 14000/310 | 28 | A | 擊倒或說得ガラリア後 | 8000 | ハイブリッドアーマー |
| グール | ブロッケン | 14000/310 | 28 | B | 擊倒或說得ガラリア後 | 8000 | プロペラントタンク |
| ジェノバM9(X2) | 人工知能 | 5800/140 | 26 | C | 擊倒或說得ガラリア後 | 2500 | ／ |
| アブドタウU6(X2) | 人工知能 | 6000/120 | 26 | C | 擊倒或說得ガラリア後 | 1100 | ／ |
| ガラダK7(X2) | 人工知能 | 4600/100 | 26 | C | 擊倒或說得ガラリア後 | 1200 | ／ |
| ダブラスM2(X2) | 人工知能 | 4800/100 | 26 | C | 擊倒或說得ガラリア後 | 1200 | ／ |
| ドロスD7(X2) | 人工知能 | 5000/80 | 26 | C | 擊倒或說得ガラリア後 | 1300 | ／ |
| ジェノサイダーF9(X2or4) | 人工知能 | 14000/160 | 26 | C | 擊倒或說得ガラリア後 | 4000 | ／ |
| ミケロス | ゴーゴン | 18000/320 | 29 | D | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 9000 | ／ |
| ダンテ(X0or1) | ダンテ | 15000/250 | 27 | E | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 6000 | ／ |
| ゲシオス椢II(X0or1) | 人工知能改 | 6500/160 | 27 | F | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 1500 | ／ |
| アルンス(X0or1) | 人工知能改 | 8800/170 | 26 | F | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 4000 | ／ |
| ジャラガ(X0or1) | 人工知能改 | 8500/200 | 26 | F | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 3000 | ／ |
| ズガール | 人工知能改 | 9000/170 | 26 | F | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 4000 | ／ |
| オベリウス | 人工知能改 | 8000/180 | 26 | F | 甲兒援軍登場後的下一回合 | 3500 | ／ |
| ガンダムサンドロック | カトル | 3700/110 | 30 | G | ゴーゴン撤退後的下一回合 | 1800 | 對ビームコーティング |
| ガンダムヘビーアームズ | トロワ | 3900/130 | 30 | G | ゴーゴン撤退後的下一回合 | 2300 | 高性能レーダー |

## #39 超越野獸、超越人類、去吧神之戰士 （獸を越え、人を超え、いでよ神の戰士）

NEXT 強制 → #40

**熟練度條件：擊倒ヴィレッタ，熟練度+1／擊倒シャピロ，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：任何機體被擊倒**

在之前沒法合體的超獸機神隊，終於在這版中成功合體。在戰鬥前有選項出現(「甲府に向かう」和「甲府に向かわない」)，選擇前者熟練度會加1點，不過敵人的配置便會不同形勢會比較困難。在我方NPC的自爆EVENT發生之後，超獸機隊便會自動合體，這時真正的戰鬥現在才開始。玩者要盡量利用超獸機神去擊倒敵人，除了提升之前落後了的LV之外，最重要是要提升氣力，因為超獸機神有很多超強的招式也需要很高的氣力。敵軍在最後出現的援軍中，擊倒維力達(ヴィレッタ)和撒比羅(シャピロ)會分別得到1點的熟練度。可是二人機體的HP比較高，而且在HP在50%或以下時會自動撤退(熟練度9或以上時會設定80%或以下)，所以玩者定要先削減他們一定的HP，再利用超獸機神斷空我的繼空光牙劍或斷空砲FORMATION加熱血攻擊，這樣才有機會一擊消滅他們，取得這一版的熟練度和強化零件。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| メデア | 連邦軍兵 | ／ | 初期 | NPC |
| イーグルファイターH | 忍 | ／ | 初期 | ／ |
| ビックモスN | 亮 | ／ | 初期 | ／ |
| ランドクーガーH | 沙羅 | ／ | 初期 | ／ |
| ランドライガーN | 雅人 | ／ | 初期 | ／ |
| ダンクーガ | 忍 | ／ | ／ | 敵全滅後，メデア自爆後出現合體EVENT |
| 主角機 | 主角 | 1or2 | 初期 or 合體後 | 選擇「甲府に向かう」是1 和初期 |
| R-2 | ライ | 3or4 | 初期 or 合體後 | 選擇「甲府に向かう」是3 和初期 |

**敵軍配置表**

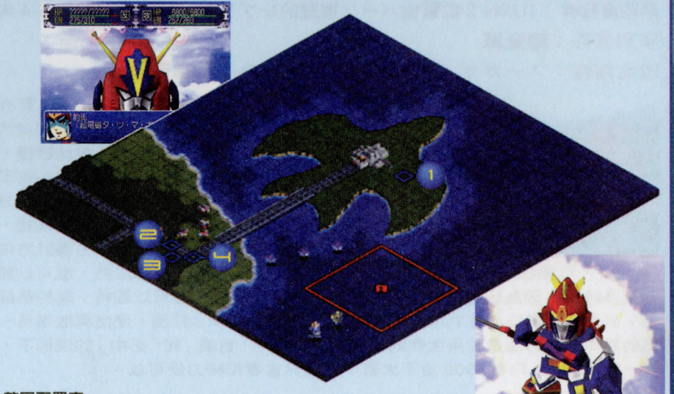
| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メギロート(X9) | 人工知能 | 2500/160 | 26 | ／ | 初期(選擇「甲府に向かう」) | 1200 | ／ |
| スカールーク | ジャンギャル | 25000/270 | 26 | ／ | 初期(選擇「甲府に向かわない」) | 10000 | ／ |
| バイザンガ(X3) | 人工知能 | 7000/170 | 23 | ／ | 初期(選擇「甲府に向かわない」) | 1500 | ／ |
| ボアザン丹盤(X10) | 人工知能 | 1700/80 | 23 | ／ | 初期(選擇「甲府に向かわない」) | 500 | ／ |
| エゼキエル | ヴィレッタ | 19000/270 | 27 | AorB(選擇「甲府に向かう」是A) | Turn 5or 敵全滅 | 3200 | サイコフレーム |
| ハバクク | シャピロ | 10100/260 | 27 | CorD(選擇「甲府に向かう」是C) | Turn 5or 敵全滅 | 1300 | アポジモーター |
| ゼカリア(X7or9) | 人工知能 | 4800/200 | 23 | EorF | Turn 5or 敵全滅 | 1400 | ／ |
| メギロート(X0or5) | 人工知能 | 2500/160 | 22 | G | Turn 5or 敵全滅 | 1200 | ／ |

## #40 往戰鬥之海 （戰いの海へ）

NEXT 強制 → #41

**熟練度條件：沒有**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：V型電磁俠任何一機被擊倒**

這一關的主角是超力電磁俠和V型電磁俠，戰鬥初期只有超力電磁俠登場，可是到了TURN 3時發生EVENT，令到原本合體的超力電磁俠成分體的狀態。這時玩者要小心各機體的安全，因為只要有一部被擊落便會GAME OVER。在TURN 4時V型電磁俠便會以援軍的身份登場，玩者要利用它保護不能合體的超力電磁俠。到了TURN 5時超力電磁俠便可以再度合體，這時真正的戰鬥現在才開始，只要配合TURN 6出現的超獸機神斷空我、主角機和R-2，會合兩大電磁合一起全滅所有敵人。玩者要多些利用敵人HP較低的機體ボアザン丹盤，去增加我軍超級機械人的氣力，再加上他們自己的「合氣」精神指令，便能使用擊攻力超強的招式，若能再配合「熱血」精神指令，要擊倒敵艦スーカルーク並不困難。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| バトルジェット | 豹馬 | ／ | 初期 | Turn 5 會合體成超力型電磁俠 |
| バトルクラッシャー | 十三 | ／ | 初期 | Turn 5 會合體成超力型電磁俠 |
| バトルタンク | 大作 | ／ | 初期 | Turn 5 會合體成超力型電磁俠 |
| バトルマリン | ちずる | ／ | 初期 | Turn 5 會合體成超力型電磁俠 |
| バトルクラフト | 小介 | ／ | 初期 | Turn 5 會合體成超力型電磁俠 |
| ボルテスV | 健一 | 1 | Turn 4 | ／ |
| ダンクーガ | 忍 | 2 | Turn 6 | ／ |
| R-2 | ライ | 3 | Turn 6 | ／ |
| 主角機 | 主角 | 4 | Turn 6 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スカールーク | ジャンギャル | 35200/280 | 27 | ／ | 初期 | 10000 | ハイブリッドアーマー |
| ドクガガ | 人工知能改 | 7500/190 | 24 | ／ | 初期 | 1400 | ／ |
| ボアザン丹盤(X3) | 帝國監察兵 | 1700/80 | 23 | ／ | 初期 | 500 | ／ |
| ドルガガ(X2) | 人工知能改 | 7500/190 | 24 | A | Turn 4 | 1400 | ／ |
| バイザンガ(X3) | 人工知能改 | 8000/170 | 24 | A | Turn 4 | 1500 | ／ |
| ボアザン丹盤(X10) | 帝國監察兵 | 1700/80 | 23 | A | Turn 4 | 500 | ／ |

## #41 鐵甲萬能俠對暗黑大將軍 （マジンガーZ對暗黑大將軍）

NEXT 強制 → #42

**熟練度條件：擊倒ダンテ，熟練度+1(前半部)／擊倒暗黑大將軍或暗黑大將軍駕駛的ミケロス(後半部)**
**勝利條件：敵全滅(前半部)／敵全滅(後半部)**
**敗北條件：甲兒被擊倒(前半部)／甲兒或鐵也被擊倒(後半部)**

這一版將會分為兩個部份進行，筆者就以前半部和後半部區分。前半部份我方只有鐵甲萬能俠一部機體，敵人也只有三部，其中要留意敵大將丹迪(ダンテ)，因為玩者只要擊倒他的話，熟練度便能增加1點，但他的HP低過50%或以下時會自動撤退，因此玩者最好先對付其他兩部敵機，提升甲兒的氣力後再全力擊倒丹迪。不過玩者要留意在TURN 8前仍未把敵全滅的話，他們亦會自動撤的。

在後半部的戰鬥開始時，仍是只有鐵甲萬能俠一部機體，而且還會被一大群敵人夾擊。如果玩者希望我方援軍盡早出現的話，千萬不要作無謂的補給HP行動。因為當鐵甲萬能俠的HP低過30%時，鐵甲萬能俠二號和其他同伴才會登場。玩者要留意敵人的龍王機和虎王機，它們會在HP低過80%便會自動撤退。玩者順利把敵全滅和撤退之後，暗黑大將軍便會登場，如果玩者的熟練度是11或以下時，他便會駕駛飛船出擊，但如果熟練度是11以上的話，他便會以巨大的真身出現，當然HP和攻擊力會比較飛船高很多，不過只要將他的HP降低至50%以下便會自動撤退。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マジンガーZ | 甲兒 | ／ | 初期 | 前半部 |
| マジンガーZ | 甲兒 | ／ | 初期 | 後半部 |
| グレートマジンガーZ | 鐵也 | 1 | ／ | マジンガーZ的HP低至30%以下 |
| ボルテスV | 健一 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| 主角機 | 主角 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| R-2 | ライ | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| ダンクーガ | 忍 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| ゲッタードラゴン | 龍馬 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| ライディーン | 洸 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| テキサスマック | ジャック | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| ブルーガー | 神宮寺 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |
| ブルーガー | 麗 | 1 | ／ | 鐵也登場後 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダンテ | ダンテ | 15000/250 | 26 | ／ | 初期(前半部) | 6000 | ／ |
| ジャラガ | 人工知能 | 8500/200 | 23 | ／ | 初期(前半部) | 3000 | ／ |
| アルソス | 人工知能 | 8800/170 | 23 | ／ | 初期(前半部) | 4000 | ／ |
| ミケロス | ゴーゴン | 25200/330 |  | ／ | 初期(後半部) | 9000 | プロペラントタンクS |
| ダンテ | ダンテ | 15200/260 | 26 | ／ | 初期(後半部) | 6000 | チョバムアーマー |
| オベリウス | 人工知能改 | 9200/250 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 3500 | ／ |
| スガール | 人工知能改 | 10000/240 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 4000 | ／ |
| アルソス(X3) | 人工知能改 | 8800/170 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 4000 | ／ |
| ジャラガ(X3) | 人工知能改 | 8500/200 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 3000 | ／ |
| ゲシオス榧II(X5) | 人工知能改 | 6500/160 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 1500 | ／ |
| 龍王機 | 人工知能改 | 30000/180 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 7000 | ／ |
| 虎王機 | 人工知能改 | 28000/180 | 24 | ／ | 初期(後半部) | 6800 | ／ |
| ミケロス | 暗黑大將軍 | 25200/250 | 29 | ／ | 全滅後(後半部) | 9000 | 超合金Z |
| 暗黑大將軍 | 暗黑大將軍 | 50600/380 | 29 | ／ | 全滅後(後半部) | 11000 | ／ |

# #42 V型電磁俠超死回生（ボルテス起死回生）

NEXT
強制 → #43

**熟練度條件：戰鬥前選擇「ポルトクルーザー」，熟練度 +1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：超力電磁俠任何一機被擊倒**

### 我軍配置表

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ボルト・クルーザー | 健一 | ／ | 初期 | 選擇「バトルジェト」 |
| ボルト・ボンバー | 一平 | ／ | 初期 | 選擇「バトルジェト」 |
| ボルト・バンザー | 大次郎 | ／ | 初期 | 選擇「バトルジェト」 |
| ボルト・フリゲート | めぐみ | ／ | 初期 | 選擇「バトルジェト」 |
| ボルト・ランダー | 日吉 | ／ | 初期 | 選擇「バトルジェト」 |
| コン・バトラーV | 豹馬 | 2 | Turn 3 | 選擇「バトルジェト」 |
| バトルジェット | 豹馬 | 3 | Turn 3 | 選擇「ボルトクルーザー」 |
| バトルクラッシャー | 十三 | ／ | 初期 | 選擇「ボルトクルーザー」 |
| バトルタンク | 大作 | ／ | 初期 | 選擇「ボルトクルーザー」 |
| バトルマリン | ちずる | ／ | 初期 | 選擇「ボルトクルーザー」 |
| バトルクラフト | 小介 | ／ | 初期 | 選擇「ボルトクルーザー」 |
| ボルテスV | 健一 | 4 | Turn 5 | 選擇「ボルトクルーザー」 |
| 主角機 | 主角 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| R-2 | ライ | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ゲッタードラゴン | 龍馬 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ダンクーガ | 忍 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ライディーン | 洸 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| マジンガーZ | 甲兒 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ダイアナンA | さやか | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ボスボロット | ボス | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ブルーガー | 神宮寺 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |
| ブルーガー | 麗 | 1 | Turn 3 or Turn 5 | 選擇「バトルジェト」是 Turn 3 |

### 敵軍配置表

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スカールーク | ド＝ズール | 35200/280 | 26 | ／ | 初期 | 10000 | 高性能照準器 |
| バイザンガ(X2or3) | 人工知能改 | 7500/160 | 25 | ／ | 初期 | 1500 | ／ |
| ドクガガ(X2or3) | 人工知能改 | 8000/170 | 25 | ／ | 初期 | 1400 | ／ |
| ボアザン丹盤(X7or10) | 帝國監察兵 | 1700/80 | 25 | ／ | 初期 | 500 | ／ |
| 強力ナマズンゴ | 人工知能改 | 14200/170 | 26 | ／ | 初期 or Turn 3 | 3500 | ／ |



這一版最初出現的選項，將會影響我軍登場的次序和熟練度。選「バトルジェト」的話，熟練度並不會有變化，我軍最初登場的會是V型電磁俠，可是當V型電磁俠與敵方的機體強力ナマスズンゴ發生戰鬥EVENT之後，電磁俠便要被逼分體。這時如果我方任何一部機體被擊落的話便會GAME OVER ，要支持到TURN 3我方援軍登場為止。相返如果選「ボルトクルーザー」的話，我方最初登場的會是四部超力隊的四位成員，雖然豹馬在TURN 3回來與眾人合體，可是立即便會被戰鬥EVENT強迫分體。玩者要在TURN 5的援軍來到前，小心避免任何機體被擊落。玩者要盡量使用精神指令去閃避敵人的攻擊，盡量不要作出反擊。玩者還可以在進入這一關前決定好選項，在進入此關前替各小型戰機裝備增加HP和裝甲等強化零件，因為小型戰機的HP 實在俾較低。

# #43 沙基惡魔的戰鬥（シャーキン惡魔の戰い）

NEXT
強制 → #49

**熟練度條件：沒有**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：洸、鐵也或母艦被擊倒**

這一版並沒有選項影響，但如果熟練度在13或以上的話，敵軍配置的機體數量便會增加。雖然玩者初期只有勇者雷登（ライティーン）和鐵甲萬能俠2號（グレートマジンガー），不過由於勇者雷登的運動性能良好，玩者可以讓它獨自上前消耗敵方HP，如果玩者還是不放心的話，只要洸使用「集中」精神指令便沒有問題。等待我方在TURN 3時出現的援軍（1點），然後再一舉消滅敵方的機械獸軍團。敵人在TURN 3亦會有五飛的飛龍高達出現，玩者要留意他的超強攻擊和超卓的運動性能，最好使用有「必中」的精神指令的超級機械人攻擊他。玩者把初期配置的敵機體和飛龍高達全滅了之後，鐵也和炎便會自動撤退。這時我方的亞加瑪母艦和聖戰士翔（ショウ）便會登場（2和3點），而敵方的加拉利亞（ガラリア）亦會出現。不過其實玩者只要使用翔去說得加拉利亞，他便會自動撤退CLEAR此關。

### 敵軍配置表

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンテ | シャーキン | 14600/270 | 29 | ／ | 初期 | ／ | |
| ガンテ(X0or1) | 人工知能改 | 14600/270 | 27 | ／ | 初期 | ／ | |
| オベリウス | 人工知能改 | 8600/210 | 27 | ／ | 初期 | ／ | |
| ズガール | 人工知能改 | 9600/200 | 27 | ／ | 初期 | ／ | |
| アルソス(X1or3) | 人工知能改 | 8800/170 | 27 | ／ | 初期 | ／ | |
| ジャラガ(X1or3) | 人工知能改 | 8500/200 | 27 | ／ | 初期 | ／ | |
| ゲシオス樞II(X3or4) | 人工知能改 | 6500/160 | 26 | ／ | 初期 | ／ | |
| ドローメ(X6) | 人工知能改 | 1600/130 | 26 | ／ | 初期 | ／ | |
| 巨大シャーキン | シャーキン | 35600/190 | 30 | ／ | シャーキン被擊倒後 | リペアキット | |
| シェンロンガンダム | 張五飛 | 4000/120 | 28 | A | Turn 3 | ／ | |
| バストール | ガラリア | 4400/140 | 28 | B | 敵全滅後 | ／ | |



### 我軍配置表

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ライディーン | 洸 | ／ | 初期 | ／ |
| ブルーガー | 神宮寺 | ／ | 初期 | ／ |
| ブルーガー | 麗 | ／ | 初期 | ／ |
| グレートマジンガー | 鐵也 | ／ | 初期 | ／ |
| ビューナスA | ジュン | ／ | 初期 | ／ |
| 主角機 | 主角 | 1 | | |
| ボルテスV | 健一 | 1 | Turn 3 | ／ |
| コン・バトラーV | 豹馬 | 1 | Turn 3 | ／ |
| R-2 | ライ | 1 | Turn 3 | ／ |
| ゲッタードラゴン | 龍馬 | 1 | Turn 3 | ／ |
| ダンクーガ | 忍 | 1 | Turn 3 | ／ |
| マジンガーZ | 甲兒 | 1 | Turn 3 | ／ |
| ダイアナンA | さやか | 1 | Turn 3 | ／ |
| ボルボロット | ボス | 1 | Turn 3 | ／ |
| アーガマ | ブライト | 2 | ／ | 鐵也撤退後 |
| ビルバイン | ショウ | 3 | ／ | 鐵也撤退後 |

# #44 HONG KONG CITY（ホンコン・シティ）

NEXT
強制 → #45

**熟練度條件：沒有**
**勝利條件：敵全滅或守衛リーン・ホースJr.**
**敗北條件：リーン・ホースJr.被擊倒**

玩者在完成#33版「決戰、第2新東京市」之後，選擇了「リガ・ミリティと接觸する」便會來到這裡，之後的數話也會圍繞宇宙戰為主的選擇路線。此關在最初會有兩個選項出現（「發進用カタパルト付近を捜す」和「格納庫入口付近を捜す」），選擇會影響戰鬥中機體的配置和登場時間（詳細請參考我軍配置表）。但無論選擇那一項，玩者的目的也是在TURN 8前守衛母艦利賀斯Jr.（リーンホースJr.），或者把敵全滅。敵方援軍的重高達MA（サイコガンダムMA）會在TURN 3或TURN 4出現（A點），玩者先不要把它擊倒，應該使用嘉美尤（カミーユ）和科（フォウ）的重高達MA戰鬥一次，接著向她使用兩次「說得」指令，這樣科便會自動撤退，這行動亦會影響日後能否令科成為同伴的條件。

### 我軍配置表

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| リーンホースJr | コメス | ／ | 初期 | ／ |
| Vガンダムヘキサ | オィファー | ／ | 初期 | ／ |
| ジュンコ | ガンブラスター | 1 | Turn 2 or Turn 3 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 3 |
| ガンイージ | ヘレン | 1 | Turn 2 or Turn 3 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 3 |
| ガンイージ | ケイト | 1 | Turn 2 or Turn 3 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 3 |
| ガンイージ | ベキー | 1 | Turn 2 or Turn 3 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 3 |
| ガンイージ | コニー | 1 | Turn 2 or Turn 3 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 3 |
| ガンイージ | マヘリア | 1 | Turn 2 or Turn 3 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 3 |
| 量產型ダイタンク | ギャリソン | 2 | Turn 2 | 選擇「格納庫入口」才會出現 |
| 量產型ダイファイター | レイカ | 2 | Turn 2 | 選擇「格納庫入口」才會出現 |
| 量產型ダイタンク | トッポ | 2 | Turn 2 | 選擇「格納庫入口」才會出現 |
| Zガンダム | カミーユ | Turn 3 or Turn 4 | 3or4 | 選擇「格納庫入口」是 Turn 4 和位置 4 |
| 主角機 | 主角 | Turn 4 | 5 | 選擇「格納庫入口」才會出現 |



### 敵軍配置表

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッシマーMA | ブラン | 6100/140 | 27 | ／ | 初期 | 2500 | ブースター |
| アウドムラ | ベン | 20200/119 | 26 | ／ | 初期 | 9000 | ／ |
| アッシマーMA(X4) | ティタース兵 | 5500/120 | 23 | ／ | 初期 | 2500 | ／ |
| ギャブランMA(X4) | ティタース兵 | 5400/90 | 23 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| バイアラン(X4) | ティタース兵 | 5500/120 | 22 | ／ | 初期 | 1600 | ／ |
| サイコガンダム | フォウ | 25000/160 | 26 | A | Turn 3 or Turn 4(選擇「格納庫入口」是 Turn 4) | 10000 | ／ |

## #45 高達、往星之海 （ガンダム、星の海へ）

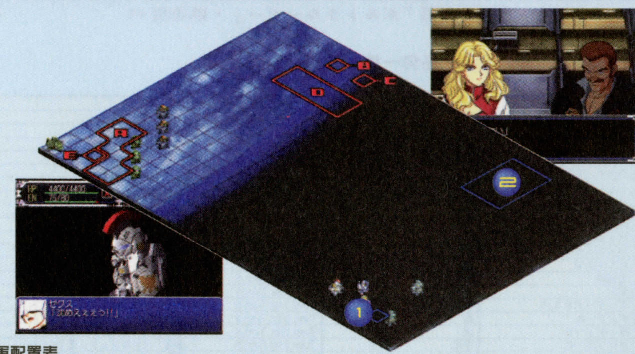
NEXT
強制 → #46

**熟練度條件：戰鬥前選擇「訓練に出る」，熟練度+1 ／擊倒シーマ駕駛的ゲルググ・M ，熟練度+1**

**勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：自軍任何機體被擊倒(TURN 3 前)，母艦被擊倒(TURN 3 前)，コウ被擊倒(TURN 3 前)**

在進入戰鬥前的AVG部份中，為怕主角還未適應宇宙的環境，所以便會問玩者參不參與訓練(「訓練に出る」和「訓練に出ない」)，不同的選項會影響我軍出擊的陣容，還有熟練度的變化。選擇前者主角機會在初期配置中登場，而且熟練度亦會增加1點。相反選擇後者的話，代替主角出場的就是撒古斯（ゼクス）和萊茵（ノイン），不過玩者要留意二人在TURN 3撤退，玩者要好好使用撒古斯的強力機體多魯基斯，盡量消耗敵軍的HP，好讓我軍在TURN 3和4前來的援軍一舉消滅他們。玩者在選擇機體出戰時，最好選擇一些能力較高和可以使用「必中」和「熱血」的機師登場，因為在TURN 5時胡勒奇（コウ）會自動駕駛GP-01fb出擊，不過敵人的猛將絲雯（シーマ）會以勇士・M迎戰，以GP-01fb單獨對付她比較困難，而且擊倒她的話便能多取一點的熟練度（她在HP低於50%和她以外敵全滅時會自動撤退），因此最佳方法最好是一擊消滅她。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | 選擇「訓練に出る」才會出現 |
| ジムカスタム | モンシア | ／ | 初期 | ／ |
| ジムキャノン | キース | ／ | 初期 | ／ |
| Vガンダム | ウッソ | ／ | 初期 | ／ |
|  | ゼクス | ／ | 初期 | 選擇「訓練に出ない」才會出現 |
|  | ノイン | ／ | 初期 | 選擇「訓練に出ない」才會出現 |
| リーンホース Jr | ゴメス | 1 | Turn 2 | ／ |
| ガンブラスター | ユカ | 2 | Turn 4 | ／ |
| ガンブラスター | ミリュラ | 2 | Turn 4 | ／ |
| ガンブラスター | フラニー | 2 | Turn 4 | ／ |
| コア・ファイターZZ | ルー | 2 | Turn 4 | ／ |
| GP-01 | コウ | 2 | Turn 5 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザンジバル | ジオン兵 | 18000/270 | 24 | ／ | 初期 | 7000 | ／ |
| ゲルググ・J(X0or3) | ジオン兵 | 3800/120 | 24 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| リック・ドムII(X3) | ジオン兵 | 4400/80 | 24 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| ザク改(X3) | ジオン兵 | 3900/90 | 24 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| ゲルググ・J(X2) | ジオン兵 | 4000 | 24 | A(「訓練に出ない」才出現) | Turn 3 | 1000 | ／ |
| リック・ドムII(X2) | ジオン兵 | 4600 | 24 | A(「訓練に出ない」才出現) | Turn 3 | 1100 | ／ |
| コンティオ | クロノクル | 5900 | 24 | B | Turn 3 | 3000 | バイオセンサー |
| コンティオ | ゴッドワルド | 5900 | 24 | C | Turn 3 | 3000 | ／ |
| ゾロアット(X5) | ザンスカール | 3400 | 24 | D | Turn 3 | 2000 | ／ |
| ゲルググ・M | シーマ | 4600 | 29 | E | Turn 3 | 1200 | リペアキットS |

## #46 始動ZZ高達 （始動ダブルゼータ）

NEXT
強制 → #47

**熟練度條件：捷度ジュドーTURN 3前移動到リーン・ホースJr.，熟練度+1(達能達成條件，熟練度-3)**

**勝利條件：ジュドー移動到リーン・ホースJr.，接著敵全滅**

**敗北條件：ジュドー、カミーユ或母艦被擊倒**

這一關故事講到捷度（ジュドー）等人為能賣出高價的機動戰士，所以便想偷走ZZ高達，可是途中卻遇上敵人瑪士文（マシュマー）的大軍，因此這關的最初任務，是要捷度把ZZ的核戰機在TURN 3前回到不能移動的母艦利賀斯那裡。如果玩者能在TURN 3內完成這任務，熟練度便會上升1點。相反如果未能在TURN 3完成任務，在TURN 4會強行自動回到艦上，不過玩者的熟練度亦會被扣掉3點，這點玩者要好好留意。在捷度回到母艦之前，我方援軍只有GP-01fb和V DASH GUNDAM，加上捷度的同伴LV比較低，玩者要小心他們被擊倒，最初應該讓運動性最高的Z高達移動到最前方，再讓嘉美尤使用「集中」精神指令來阻擋敵軍前進。當捷度回到母艦上時，捷度的核戰機便會合體成ZZ高達，而且我方的援軍亦可以出戰，這時便可以配合Z高達一舉消滅敵軍。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| リーンホース Jr | ゴメス | ／ | 初期 | ／ |
| Zガンダム | カミーユ | ／ | 初期 | ／ |
| コア・ファイターZZ | ジュドー | ／ | 初期 | ／ |
| ガンイージ | イーノ | ／ | 初期 | ／ |
| ガンイージ | モンド | ／ | 初期 | ／ |
| ガンイージ | エル | ／ | 初期 | ／ |
| Vガンダムヘキサ | ビーチャ | ／ | 初期 | ／ |
| GP-01fb | コウ | 1 | Turn 2 | ／ |
| Vダッシュガンダム | ウッソ | 2 | Turn 2 | ／ |
| ZZガンダム | ジュドー | 3 | ／ | ジュドー駕駛的機體回到母艦 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ハンマ・ハンマ | マシュマー | 6000/110 | 28 | ／ | 初期 | 1800 | マグネットコーティング |
| ハンマ・ハンマ | ゴットン | 5800/100 | 27 | ／ | 初期 | 1800 | ／ |
| R・ジャジャ | キャラ | 5600/120 | 28 | ／ | 初期 | 1700 | リペアキット |
| エンドラ(X1or2) | ネオジオン兵 | 15000/270 | 24 | ／ | 初期 | 8000 | ／ |
| ガルスJ(X2or4) | ネオジオン兵 | 3600/100 | 24 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| ズサ(X2) | ネオジオン兵 | 4500/90 | 24 | ／ | 初期 | 1200 | ／ |
| ガザD(X3or6) | ネオジオン兵 | 3800/160 | 24 | ／ | 初期 | 1200 | ／ |

## #47 所羅門之惡夢 （ソロモンの惡夢）

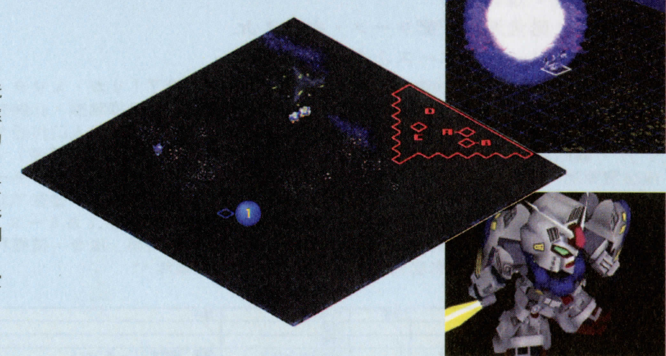
NEXT
強制 → #48

**熟練度條件：擊倒ガトー駕駛ガンダム試作2號機**

**勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：コウ被擊倒(TURN 2前)，母艦被擊倒**

這一關開始時，又再講述白色惡魔卡圖的GP-02和胡勒奇的GP-01fb之戰，玩者要在此版中取得熟練度和強化零件，目的只有擊倒卡圖的GP-02一個。不過雖然我方的主角機和GP-01fb會同時登場，不過要擊倒卡圖的GP-02只有靠胡勒奇的GP-01fb。方法是玩者在戰鬥前必須把ガンダム試作1號機GP-01fb裝備上ブースターメ和ガブースター來增加移動力，接著在戰鬥中使用熱血的指令和最強武器攻擊GP-02，但要小心別被卡圖盾牌或擋格減低攻擊力（因此行動前應該先SAVE），只要在兩回合內雙方的攻擊也能扣掉GP-02的HP，這樣便能成功擊倒他最得熟練度和強化零件，同時亦可以滿足日後可取得隱藏機體GP-02的條件。TURN 2中我方會有援軍出現，玩者要盡快支援耗盡全力的GP-01fb。另外，敵軍在TURN 4時會自動撤退，玩者應盡量擊倒敵機以賺取更多的經驗值和金錢。



**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 |  | 資金　ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム試作2號機 | ガトー | 9600/130 | 30 | ／ | 初期 | 8000 | 對ビームコーティング |
| バウ | グレミー | 7600/160 | 29 | ／ | 初期 | 1200 | ／ |
| R・ジャジャ | キャラ | 6000/ | 29 | ／ | 初期 | 1700 | ／ |
| ドライセン | オウギュスト | 7600/140 | 29 | ／ | 初期 | 2500 | ／ |
| エンドラ | ネオジオン兵 | 15400/290 | 26 | ／ | 初期 | 8000 | ／ |
| ガザD(X3) | ネオジオン兵 | 4400/190 | 26 | ／ | 初期 | 1200 | ／ |
| ズサ(X3) | ネオジオン兵 | 4900/110 | 26 | ／ | 初期 | 1200 | ／ |
| ゲルググ(X3) | ネオジオン兵 | 4400/120 | 26 | ／ | 初期 | 1200 | ／ |
| ゲルググ・J(X3) | ネオジオン兵 | 4000/130 | 26 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| リック・ドムII(X3) | ネオジオン兵 | 4600/90 | 26 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| GP-01fb | コウ | ／ | 初期 | ／ |
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| リーンホース Jr | ゴメス | ／ | Turn 2 | ／ |
| 自選15機 | ／ | ／ | Turn 2 | ／ |









# #49 紅色EVA （紅いエヴァンゲリオン）

NEXT
強制 → #51

**熟練度條件：選擇「EVA貳號機」，熟練度+1 ，戰鬥中使用アスカ擊倒第6使徒ガギエル，熟練度+1／選擇「リーン・ホース Jr.」，熟練度 -1 ，擊倒ラル駕駛的グフ，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：味方全滅**




這一版是講述EVA貳號機登場，對付水中的第6使徒的一關。與EVA的故事同樣地，明日香（アスカ）和真治（シンジ）會同時駕駛紅色的EVA貳號機，不過在這裡真治只會提供精神指令的協助。不過戰鬥前的選項會影響這件事發生的先後（位置請參考地圖與配置表），選擇「EVA貳號機」的話，使徒事件便會一開始便會發生，熟練度亦會＋1。相反選擇「リーンホースJr。」的話，玩者要把敵全滅之後，使徒的事件才會發生，亦因為我方的氣力大增的關係，對付使徒會較容易，因此熟練度會被－1。這關還有另一個熟練度可以取得，只要玩者使用明日香的EVA貳號機擊倒使徒便可。其實選擇讓使徒事件先發生也並不是太難應付，玩者只要在戰鬥開始的時候，使用凌波麗（レイ）的「脫力」指令，把使徒的氣力降低至100以下，這樣它便不能使用絕對領域，再加上明日香和真治的「合氣」和「熱血」，不消兩回合定能擊倒它。使徒以外的敵人當中，駕駛著渣古改（ザク改）的班尼（バーニィ），玩者使用姬絲（クリス）去說得他，這會影響日後取得渣古改和班尼的條件。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| アーガマ | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| NT-1 アレックス | クリス | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 貳號機 | アスカ | ／ | 初期 or 增援 | 選擇「リーンホース」時，在敵全滅後使徒出現才登場 |
| EVA 零號機・改 | レイ | ／ | 初期 or 增援 | 選擇「リーンホース」時，在敵全滅後使徒出現才登場 |
| リーンホース | ゴメス | 1 | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |
| Z ガンダム | カミーユ | 2 | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |
| ZZ ガンダム | ジェドー | 3 | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |
| ガンダム F-91 | シーブック | 4 | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |
| GP01 fb | コウ | 5 | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |
| V2 ガンダム | ウッソ | 6 | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |
| 自選 8 機 | ／ | ／ | 初期or Turn 5 | 選擇「EVA貳號機」時會是初期配置 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第6使徒ガギエル | 第6使徒ガギエル | 16000/170 | 28 | A | 初期or敵全滅後 | 7400 | ／ |
| グフ | ラル | 5100/120 | 33 | B | 初期or Turn 2 | 1300 | ハイブリッドアーマー |
| ザンジバル | ハモン | 18200/ | 28 | C | 初期or Turn 2 | 7000 | ／ |
| ケンブファー | シュタイナー | 5100/180 | 32 | D | 初期or Turn 2 | 1100 | プロペラントタンク |
| ザク改 | バーニィ | 3700/80 | 26 | E | 初期or Turn 2 | 1000 | リペアキット |
| ザメル | コズン | 10000/210 | 30 | F | 初期or Turn 2 | 5000 | ／ |
| ザメル | クランプ | 10000/210 | 30 | F | 初期or Turn 2 | 5000 | ／ |
| ザメル | アコース | 10000/210 | 30 | F | 初期or Turn 2 | 5000 | ／ |
| ケンプファー(X4) | ネオジオン兵 | 4700/160 | 27 | F | 初期or Turn 2 | 1100 | ／ |
| リック・ドムII(X3or5) | ネオジオン兵 | 4000/60 | 27 | F | 初期or Turn 2 | 1100 | ／ |

# #50 從海上來的人 （海からのマレビト）

NEXT
強制 → #51

**熟練度條件：TURN 3 之內使用アスカ破壞第6使徒ガギエル，熟練度+1**
**勝利條件：破壞第6使徒ガギエル，敵全滅(TURN 開始)**
**敗北條件：母艦被擊倒**




此關與#49大同小異，雖然戰鬥前並沒有選項，不過海中的第6使徒事件便會強制放在最初。玩者如果希望取得這一版的熟練度，便要在三回合內使用明日香（アスカ）的EVA貳號機擊倒第6使徒。雖然這次有了時間限制，但是這次最初便有大量強力的SUPER ROBOT系的機體在陣，再加上真治（シンジ）會給予明日香的精神指令支援，取得這1點的熟練度並不困難。方法在戰鬥開始的時候，使用凌波麗（レイ）的「脫力」指令，令到第6使徒的氣力不足100，它便沒去使用絕法領域，在這樣的情況下集中攻擊它，到最後一擊時便利用EVA貳號機作最後一擊便可。TURN 2會有大量的敵軍出現，不過我軍亦會在TURN 4有援軍出現。其中駕駛著渣古改（ザク改）的班尼（バーニィ），玩者使用姬絲（クリス）去說得他，這會影響日後取得渣古改和班尼的條件。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| EVA 貳號機 | アスカ | ／ | 初期 | ／ |
| アーガマ | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| ボルテスV | 健一 | ／ | 初期 | ／ |
| ゲッタードラコン | 龍馬 | ／ | 初期 | ／ |
| NT-1 アレックス | クリス | ／ | 初期 | ／ |
| リ・ガズィ | アムロ | ／ | 初期 | ／ |
| ビルバイン | ジョウ | ／ | 初期 | ／ |
| ダンバイン | マーベル | ／ | 初期 | ／ |
| R-2 | ライ | ／ | 初期 | ／ |
| リーンホース Jr | ゴメス | ／ | Turn 4 | 擊倒使徒後亦會登場 |
| 自選 5 機 | ／ | ／ | Turn 4 | 擊倒使徒後亦會登場 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | | 資金 ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第6使徒ガギエル | 第6使徒ガギエル | 16000/170 | 28 | ／ | 初期 | 7400 | ／ |
| グフ | ラル | 5100/120 | 33 | A | Turn 2 | 1300 | ハイブリッドアーマー |
| ザンジバル | ハモン | 18200/ | 28 | B | Turn 2 | 7000 | ／ |
| ケンブファー | シュタイナー | 5100/180 | 32 | C | Turn 2 | 1100 | プロペラントタンク |
| ザク改 | バーニィ | 3700/80 | 26 | D | Turn 2 | 1000 | リペアキット |
| ザメル | コズン | 10000/210 | 30 | E | Turn 2 | 5000 | ／ |
| ザメル | クランプ | 10000/210 | 30 | E | Turn 2 | 5000 | ／ |
| ザメル | アコース | 10000/210 | 30 | E | Turn 2 | 5000 | ／ |
| ケンプファー(X4) | ネオジオン兵 | 4700/160 | 27 | E | Turn 2 | 1100 | ／ |
| リック・ドムII(X3) | ネオジオン兵 | 4000/60 | 27 | E | Turn 2 | 1100 | ／ |





## #51 マシン展開

NEXT
強制 → #52

**熟練度條件：選擇「南アタリア島に向かう」，熟練度+1／選擇「マーケサズ諸島に向かう」，熟練度-1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：マサキ或母艦被擊倒**

DC版此關比較PS版特別，就是英雄譚中的主角兩兄妹會在TURN 2中成為援軍（7點）。戰鬥開始的時候只有征樹一人獨自出現，所以玩者最好不要輕舉妄動，先移動到唯一的島上，方便配合將會出現的援軍。TURN 2時英雄譚的主角出現，他們兩兄妹駕著強力的機體，只要配合集中的精神指令，玩者將可以消耗敵人不少的HP。不過之後我方出現的援軍，會因應玩者在戰鬥前的選擇而有所不同。選擇「南アタリア島に向かう」熟練度會+1，出場的將會包括主角機和聖戰士隊。相反選擇「マーケサズ諸島に向かう」熟練度－2，出場的援軍包括SRX戰隊和自選機體為主，之後聖戰士翔亦會出現協助。此關的另一個熟練度是要擊倒敵母艦，可是由於母艦的HP有43000之多，而且在低於50%的情形下會自動撤退，在這種極度困難的情況下最好不要太勉強取得



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | ／ |
| クラウドセイバー | カンジ | ／ | Turn 2 | ／ |
| インパルス7 | リエ | ／ | Turn 2 | ／ |
| 主角機 | 主角 | ／ | Turn 3 | 選擇「南アタリア島に向かう」才會出現 |
| R-1 | リュウセイ | 1 | Turn 3 | ／ |
| R-2 | ライ | 2 | Turn 3 | ／ |
| R-GUN パワード | イングラム | 3 | Turn 3 | ／ |
| マーガマ | ブライト | 4 | Turn 4 | 選擇「マーケサズ諸島に向かう」才會出現 |
| ビルバイン | ショウ | 5 | Turn 3 or Turn 4 | 選擇「南アタリア島に向かう」會是 Turn 3 |
| ダンバイン | マーベル | 5 | Turn 3 or Turn 4 | 選擇「南アタリア島に向かう」會是 Turn 3 |
| ボチューン | ニー | 6 | Turn 3 or Turn 4 | 選擇「南アタリア島に向かう」會是 Turn 3 |
| ボチューン | キーン | 6 | Turn 3 or Turn 4 | 選擇「南アタリア島に向かう」會是 Turn 3 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | | 資金　ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゲア・ガリング | ビショット | 43000/330 | 29 | ／ | 初期 | 13000 | サイコフレーム |
| ビアレス | ガラミティ | 6600/160 | 31 | ／ | 初期 | 2600 | チョバムアーマー |
| ビアレス | ダー | 6600/160 | 31 | ／ | 初期 | 2600 | リペアキット |
| ビアレス | ニェット | 6600/160 | 31 | ／ | 初期 | 2600 | プロペラントタンク |
| バストール(X6) | B・W兵 | 4000/120 | 27 | ／ | 初期 | 2200 | ／ |
| ドラムロ(X4) | B・W兵 | 3700/90 | 27 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |

## #48 CROSS BON VANGUARD（クロスボーン・バンガード）

NEXT
強制 → #50

**熟練度條件：使用シーブック與ドレル駕駛的ベルガ・ダラス戰鬥，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：ビルギット被擊倒(TURN 1)，シーブック被擊倒(TURN 2)，母艦被擊倒(TURN 4開始)**

這版的開始時，由於我軍的四部積根（ジェガン）中有三部是NPC，再加上積根本是嘍囉級的機體，所以都千萬不要輕舉妄動，等待TURN 2出現的F-91高達（1點）。玩者這時的目標是要西布頓（シーブック）的F-91高達擊倒多尼露（ドレル）的機體（小心他會地圖邊方向撤退），但最少亦要與他發生一次戰鬥，因為這除了會影響能否取得熟練度之外，還會影響日後可否取得隱藏機體高達F90V的條件。雖然F-91的性能比敵人的良好，不過在援軍未到之前，玩者最好不要勉強進行反擊，盡量利用迴避去減少被擊中的機會。TURN 3會有撤古斯和萊茵出現協助（2和3點），可是他們二人在TURN 4會離開，代替他們的正是我方的真正援軍（4點），這正好協助F91對付TURN 3出現的敵援軍（A和B點）。



**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ベルガ・ダラス | ドレル | 4600/120 | 30 | ／ | 初期 | 2500 | アポジモーター |
| ベルガ・ギロス | ザビーネ | 5000/110 | 31 | ／ | 初期 | 2300 | 高性能レーダー |
| ベルガ・ギロス(X8) | 強化兵 | 4000/110 | 26 | ／ | 初期 | 2300 | ／ |
| ザクIII | イリア | 7600/170 | 30 | A | Turn 3 | 3500 | バイオセンサー |
| バウ | ネオジオン兵(X3) | 6800/120 | 27 | B | Turn 3 | 1200 | ／ |
| ガザD・MA(X7) | ネオジオン兵 | 3800/160 第 | 26 | B | Turn 3 | 1200 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ジェガン | ビルギット | ／ | 初期 | ／ |
| ジェガン(X3) | 連幫軍兵 | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムF-91 | シーブック | 1 | Turn 2 | ／ |
| トールギス | ゼクス | 2 | Turn 3 | ／ |
| トーラス | ノイン | 3 | Turn 3 | ／ |
| リーンホース | ゴメス | 4 | Turn 4 | ／ |
| 自選12機 | ／ | ／ | Turn 4 | ／ |

## #52 EOT之島（EOTの島）

NEXT
SUPER ROBOT系 → #53
REAL ROBOT → #54

**熟練度條件：レイ把第7使徒イスラフェル擊倒，熟練度+1，或ブライト把第7使徒イスラフェル擊倒，熟練度+2**
**勝利條件：破壞第7使徒イスラフェル，敵全滅**
**敗北條件：第7使徒イスラフェル到達陸地／EVA、マクロス或リーン・ホースJr.被擊倒／EVA的電源被切斷／第7使徒イスラフェル分裂後變成母艦被擊倒**

此關的敵人只有第7使徒一個，而且並不會有任何敵援軍出現。戰鬥最初我方只有三部EVA和戰艦利賀斯，玩者除了要阻止第7使徒登陸地上之外，還要把它擊倒，因而發生分裂事件EVENT。這裡要提醒玩者，如果擊倒第7使徒的最後一擊是凌波麗（レイ）的話，玩者的熟練度便會加一，不過如果最後一擊的是母艦的話，除了可以取得2點的熟練度之外，還可以增加額外的金錢20000。不過要如何才能令母艦的擊倒傷害到使徒？其實方法只要和#49和#50的方法一樣，使用麗的「脫力」指令降低使徒的氣力在100以下，這樣他便不能使用絕對領域。當第7使徒分裂之後，我方便會有12機出來增援，玩者應該選擇超級型的機體出戰，因為如果攻擊力不及4000的話，是無法傷害使徒分毫。另外，玩者要兵分兩路向分裂後的甲乙攻擊，而且要在同一TURN數內擊倒它們，否則的話便會導致GAME OVER的。

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第7使徒イスラフェル | 第7使徒イスラフェル | 140000/180 | 29 | ／ | 初期 | 7600 | ／ |
| 第7使徒イスラフェル甲 | 第7使徒イスラフェル甲 | 140000/180 | 29 | ／ | ／ | 7600 | ／ |
| 第7使徒イスラフェル乙 | 第7使徒イスラフェル乙 | 140000/180 | 29 | ／ | ／ | 7600 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 初號機 | シンジ | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 貳號機 | アスカ | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 零號機 | レイ | ／ | 初期 | ／ |
| リーンホース Jr. | ゴメス | ／ | ／ | 第7使徒イスラフェル分裂後登場 |
| 自選12機 | ／ | ／ | ／ | 第7使徒イスラフェル分裂後登場 |

## #53 心中想念、看不見的刃（心に念じる、見えない刃）

NEXT
選擇「EVA2体」→ #55
選擇「力押し」→ #56

**熟練度條件：擊倒イルム，熟練度 -1 ／擊倒戀人，熟練度 -2**
**勝利條件：敵全滅／主角先與戀人戰鬥，再與イルム戰鬥／主角與戀人戰鬥兩次，把戀人的機體HP 降低至 80% 以下，接著使用主角說得戀人**
**敗北條件：味方任何一部機體被擊倒**

這一版是SUPER ROBOT系的獨有路線，由於要配合R-1 和R-2的新武器的使用，所以主角便陪同一起練習。可是在小島上遇上襲擊SRX隊的敵人，其中一位更是主角的戀人。這一版玩者的目的並不是與敵人戰鬥，因為無論擊倒任何的敵機體，也會降低熟練度和戀人度。由於主角的機體是 SUPER ROBOT 系的古魯格斯貳式（グルンガスト貳式），因此戀人的機體便會設定成REAL ROBOT系的曉擊霸Mk-II（ヒュッケバインMk-II）。玩者不要理會與戀人一起來的敵人，因為他只會朝著SRX戰隊的R-1 和R-2移動的方向和攻擊。主角要與戀人戰鬥兩次，使對話的EVENT發生，並且把戀人的機體HP 減低至80% 或以下，接著向戀人使用「說得」指令，這樣他們便會自動撤退。戰鬥後會有分支路線的選項出現，選擇「EVA2 体による作戦」會進入 #55 ，選擇「力押による作戦」會進入 #56

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| グルンガスト貳式 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| R-2 | ライ | ／ | 初期 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヒュッケバインEX | イルム | 3000/ | 31 | ／ | 初期 | 2200 | ／ |
| ヒュッケバインMK-II | 戀人 | 9000/ | 28 | ／ | 初期 | 7000 | ／ |

## #54 黑色超鬥士（黒い超鬥士）

NEXT
選擇「EVA2体」→ #55
選擇「力押し」→ #56

**熟練度條件：擊倒イルム，熟練度 -1 ／擊倒戀人，熟練度 -2**
**勝利條件：敵全滅／主角先與戀人戰鬥，再與イルム戰鬥／主角與戀人戰鬥兩次，把戀人的機體HP 降低至 80% 以下，接著使用主角說得戀人**
**敗北條件：味方任何一部機體被擊倒**

這一版是REAL ROBOT系的獨有路線，由於要配合R-1 和R-2的新武器的使用，所以主角便陪同一起練習。可是在小島上遇上襲擊SRX隊的敵人，其中一位更是主角的戀人。這一版玩者的目的並不是與敵人戰鬥，因為無論擊倒任何的敵機體，也會降低熟練度和戀人度。由於主角的機體是REAL ROBOT系的曉擊霸Mk-II（ヒュッケバインMk-II），因此戀人的機體便會設定成SUPER ROBOT 系的古魯格斯貳式（グルンガスト貳式）。玩者不要理會與戀人一起來的敵人，因為他只會朝著SRX戰隊的R-1 和R-2移動的方向和攻擊。主角要與戀人戰鬥兩次，使對話的EVENT發生，並且把戀人的機體HP減低至80%或以下，接著向戀人使用「說得」指令，這樣他們便會自動撤退。戰鬥後會有分支路線的選項出現，選擇「EVA2体による作戰」會進入 #55 ，選擇「力押による作戰」會進入 #56




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ヒュッケバインMK-II | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| R-2 | ライ | ／ | 初期 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | | 資金 ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グルンガスト改 | イルム | 3500/120 | 31 | ／ | 初期 | 3200 | ／ |
| グルンガスト貳式 | 戀人 | 10000/300 | 28 | ／ | 初期 | 6000 | ／ |

## #55 瞬間、心、重複（瞬間、心、重ねて）

NEXT
選擇「撃ち落とす」→ #57
選擇「受け止める」→ #66

**熟練度條件：TURN 1 內達成勝利條件，熟練度 +2 ／ TURN 3 內達成勝利條件，熟練度 +1**
**勝利條件：在同一TURN 內，シンジ和アスカ分別擊倒イスラフェル甲和乙**
**敗北條件：不能同一TURN 內擊倒イスラフェル甲和乙／EVA 的電源被切斷／シンジ或アスカ被擊倒**

這版是新世紀EVA動畫中著名的故事，由於第7使徒會分裂，如果不能以同一的時間攻擊分裂的使徒的話，這樣便會分裂出更多的使徒，所以故事講述明日香（アスカ）和真治（シンジ）接受音樂同步行動的訓練。此關的戰鬥目的便是如此，玩者要在同一個回合中擊倒兩個使徒甲乙。正常的想法是不能夠同時集中攻擊，要EVA 初號機和貳號機分別攻擊不同的使徒，但又要留意攻擊的力度，真的十分麻煩。另外如果在3回合內完成勝利條件，熟練度便會加1點，但如果在1 回合完成勝利條件，更能獲得2點的熟練度。但要在一回合內完成好像比較困難，但其實只是計算上的問題，只要真治使用「熱血」攻擊一隻使徒，明日香使用「熱血」和「合氣」攻擊另一隻使徒，當敵人攻擊他們時再進行反擊的話，在一回合內便能完成這版的勝利條件。戰鬥完結後會有分支路線的選項，選「彈丸を擊ち落とす」會到 #57 ，「EVAで受け止める」會到 #66 。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| リーンホース Jr. | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 初號機 | シンジ | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 貳號機 | アスカ | ／ | 初期 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第7使徒イスラフェル甲 | 第7使徒イスラフェル甲 | 14000/180 | 29 | ／ | 初期 | 7600 | ／ |
| 第7使徒イスラフェル乙 | 第7使徒イスラフェル乙 | 14000/180 | 29 | ／ | 初期 | 7600 | ／ |

# #56 精靈憑依〔精靈憑依〕

NEXT
選擇「撃ち落とす」→ #57
選擇「受け止める」→ #66

**敗北條件：不能同TURN中擊倒イスラフェル甲和乙／我軍任何機體被擊倒／敵援軍出現後母艦或マサキ被擊倒**

戰鬥開始的時候只有兩隻由第7使徒分裂出來的使徒甲乙，可是這關並沒有EVA出戰協助，但初期我軍配置的機體有新三一萬能俠、鐵甲人和聖戰士翼霸，再加上一開始眾人便有120的氣力，所以只要加上「熱血」和「合氣」的精神指令，要擊倒使徒也是有可能。但是玩者要留意要同一回合內擊倒兩隻使徒，否則的話便會導致GAME OVER。擊倒使徒後便會有敵增援出現，這關開始時征樹（マサキ）駕駛的CYBASTER（サイバスター）是不可有任何的行動，不過當敵人的增援出現之後便會出現精靈憑依的EVENT，之後便裝備了新的強力武器，但要留意此關到完結時也不會有任何行動。戰鬥完結後會有分支路線的選項，選「彈丸を撃ち落とす」會到#57，「EVAで受け止める」會到#66。

熟練度條件：TURN 3以內，同TURN中擊倒イスラフェル甲和乙，熟練度+2／TURN 4以內，同TURN內中擊倒イスラフェル甲和乙，熟練度+1

勝利條件：同TURN中擊倒イスラフェル甲和乙，接著把敵全滅

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第7使徒イスラフェル甲 | 第7使徒イスラフェル甲 | 14000/180 | 29 | ／ | 初期 | 7600 | ／ |
| 第7使徒イスラフェル乙 | 第7使徒イスラフェル乙 | 14000/180 | 29 | ／ | 初期 | 7600 | ／ |
| エゼキエル | ヴィレッタ | 18600/300 | 32 | A | 敵全滅後 | 3200 | ／ |
| ハバクク(X3) | 帝國監察兵 | 10700/290 | 29 | B' | 敵全滅後 | 1300 | ／ |
| メギロート(X5) | 人工知能 | 3300/200 | 28 | B | 敵全滅後 | 1200 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| リーンホースJr. | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | 不能行動 |
| ビルバイン | ショウ | ／ | 初期 | ／ |
| ジャイアント・ロボ | 大作 | ／ | 初期 | ／ |
| ライディーン | 洸 | ／ | 初期 | ／ |
| ゲッタードラゴン | 龍馬 | ／ | 初期 | ／ |

# #57 BOOBY TRAP（ブービー・トラップ）

NEXT
強制 → #58

**熟練度條件：戰鬥終了後選擇「マクロスを護衛する」，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：マルロス的四周被敵機體包圍／味方全滅**

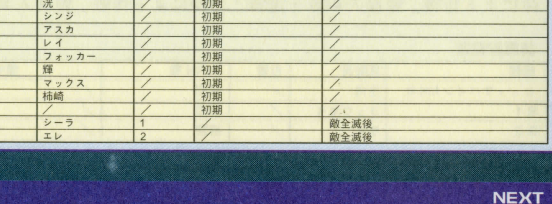


這一關玩者的主要任務是阻止敵機體進入MACROSS的範圍（以母艦為中心的九個方格），雖然敵人的機體數量不少，不過由於HP只有2000那麼少，所以我軍的機體可以一擊一部。這版我方的《超時空要塞》機體初次登場，玩者要留意他們的HP是比較低，雖然他們的運動性比較高，可是敵人機體的運動性能亦不弱，玩者如果不想被擊倒的話，最好是行動前使用「集中」或「ひなめき」來作防禦。敵援軍會有兩批，分別在右上和右下出現（A和B點），玩者只要留意這個方向便行。在戰鬥完畢之後，在AVG部份會出現兩個影響下一關的選項，如果選「マクロスを護衛する」的話，熟練度便會增加一點，相反選擇「マクロスの後方へ回る」的話熟練度會沒有變化。不過玩者要留意，選擇前者在下一關中難度會比後者難一些。

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 空戰ポッド(X15) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 27 | ／ | 初期 | 500 | ／ |
| 空戰ポッド(X5) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | A | Turn 2 | 500 | ／ |
| 空戰ポッド(X5) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | B | Turn 4 | 500 | ／ |

**我軍配置表**



| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| R-GUN パワード | イングラム | ／ | 初期 | ／ |
| R-3 | アヤ | ／ | 初期 | ／ |
| ゲッタードラゴン | 龍馬 | ／ | 初期 | ／ |
| ライディーン | 洸 | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 初號機 | シンジ | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 貳號機 | アスカ | ／ | 初期 | ／ |
| EVA 零號機・改 | レイ | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| 自選5機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |
| グラン・ガラン | シーラ | 1 | ／ | 敵全滅後 |
| ゴラオン | エレ | 2 | ／ | 敵全滅後 |

# #60 隱藏的殺意（隠された殺意）

NEXT
強制 → #61

**熟練度條件：擊倒イングラム駕駛的R-GUN パワード，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：味方任何機體被擊落**

此關的主角是SRX戰隊，因此他們和主機體是戰鬥最初的配置機體，敵人最初也只有莉比（レビ）和查比羅（シャピロ）二人。這版SRX戰隊的伊古拉姆（イングラム）會發生叛變，龍星（リュウセイ）和主角需要與他發生戰鬥對話，並且把他擊倒才能達到影響日後取得機體R-GUN パワード這機體和駕駛員維尼達（ヴィレッタ）的條件，還有別忘了龍星與莉比戰鬥的對話EVENT同樣重要。在TURN 5莉比和查比羅會自動撤退，敵人亦會有援軍到達，可是只要會合我方的超級機械人援軍，要「清場」並不是一件難事。戰鬥後會有選項出現（「リュウセイを励ます」和「そっとしておく」），選擇前者戀愛度會上升2點，相反選擇後者戀愛度只會上升1點。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| R-2 | ライ | ／ | 初期 | ／ |
| R-3 | アヤ | ／ | 初期 | ／ |
| R-GUN パワード | イングラム | ／ | 初期 | ／ |
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | ／ |
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| ダンクーガ | 忍 | 1 | Turn 5 | ／ |
| ボルテスV | 健一 | 2 | Turn 5 | ／ |
| ライディーン | 洸 | 3 | Turn 5 | ／ |
| ジャイアント・ロボ | 大作 | 4 | Turn 5 | ／ |
| 銀鈴ロボ TYPE-1 | 銀鈴 | 5 | Turn 5 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN數 | | 資金 ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジュデッカ | レビ | 58000/250 | 33 | ／ | 初期 | 12000 | ／ |
| エゼキエル | シャピロ | 19000/320 | 33 | ／ | 初期 | 3200 | アポジモーター |
| R-GUN パワード | イングラム | 3000/130 | 35 | A | Turn 3 | 3500 | ハロ |
| スカールーク | ジャンギャル | 26200/340 | 31 | B | Turn 4 | 10000 | ／ |
| サイモン | 人工知能 | 11000/140 | 30 | C | Turn 5 | 3000 | ／ |

# #58 COUNT DOWN （カウント・ダウン）

NEXT
強制 → #59

**#58 カウント・ダウン**
**熟練度條件：擊倒スヴァール・サラン，熟練度+1／前一話最後選「マクロスを護衛する」的情況下五飛被擊倒，熟練度 -2**
**勝利條件：敵全滅或TURN 5前守衛マクロス／前一話最後選「マクロスを護衛する」，敵全滅或 TURN 5 前守衛マクロス**
**敗北條件：マルロス的四周被敵機體接觸**

這一版的故事是講及MACROSS正式升空，可是這時都被外太空的敵人襲擊。在上一關中玩者需要決定作戰計劃，如果選擇「マクロスの後方へ回る」的話，在初期配置的機體會沒有三部大戰艦，在TURN 3時希羅的WINGS GUNDAM和狄奧的死神高達會成為同伴，TURN 4以敵人身份出現的五飛，也可以使用卡多魯(カトル)說得作同伴，不過如果沒說得五飛而擊倒他的話，玩者的熟練度便會減2點。勝利條件亦由只要五回合內把敵全滅或守衛MACROSS的四周不被侵入。

如果玩者選擇「マクロスを護衛する」的話，戰鬥初期便會有三大戰艦協助，不過希羅和狄奧不會協助戰鬥，在TURN 6出現的五飛亦會自動撤退。不過玩者需要面對大量的機體接近MACROSS的四周，只要被敵人接近MACROSS便會導致GAME OVER。因為敵人機體的運動性很高，所以玩者在選擇出戰的機體當中，如果是真實型的機體(例如高達等)，請盡量派出能使用「集中」的機師登場。如果是超級型的話(例如超力電磁俠等)，請盡量派出能使用「必中」的機體出擊。，戰鬥中要盡量使用這兩種精神指令。最佳的方法是利用地圖大砲減少敵人的HP，然後再逐部擊破為上策。敵人會四面八方的進攻過來，而且敵機數量減少到一定程度時必定會有增援，玩者緊記增援的次序，因為我軍的機體是需要不繼移動來支援。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| グラン・ガラン | シーラ | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| ゴラオン | エレ | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| リーンホース Jr. | ブライト | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| 自選 8 機 | ／ | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| ウイングガンダム | ヒイロ | 1or5 | Turn3 | 選擇「護衛する」是位置 5 |
| ガンダムデスサイズ | デュオ | 2or6 | Turn3 | 選擇「護衛する」是位置 6 |
| ガンダムヘビーアームズ | トロワ | 3 | Turn4 | ／ |
| ガンダムサンドロック | カトル | 4 | Turn4orTurn6 | 選擇「護衛する」是 Turn 6 |
| シエンロンガンダム | 五飛 | B | Turn6 | 選擇「護衛する」才會成為同伴出現 |

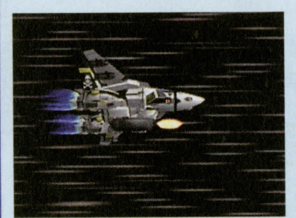
**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スヴァール・サラン | ゼントアン兵 | 38200/230 | 29 | ／ | 初期 | 11000 | ／ |
| グラージ(X4) | ゼントアン兵 | 4900/180 | 29 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| リガード(X5or7) | ゼントアン兵 | 3500/120 | 28 | ／ | 初期 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X5or7) | ゼントアン兵 | 3800/120 | 28 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| 空戰ポッド(X0or5) | ゼントアン兵 | 2000/100 | 27 | ／ | 初期 | 500 | ／ |
| グラージ(X1or4) | ゼントアン兵 | 4900/180 | 30 | A | Turn 2 | 1000 | ／ |
| リガード(X3) | ゼントアン兵 | 3500/120 | 28 | A | Turn 2 | 900 | ／ |
| 空戰ポッド(X3) | ゼントアン兵 | 2000/100 | 27 | A | Turn 2 | 500 | ／ |
| シェンロンガンダム (選擇「後方へ回る」才出現 | 五飛 | 3600/100 | 29 | B | Turn 4 | 2100 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントアン兵 | 3500/120 | 28 | C | 增援 1 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X5) | ゼントアン兵 | 3800/120 | 28 | C | 增援 1 | 1100 | ／ |
| 空戰ポッド(X10) | ゼントアン兵 | 2000/100 | 27 | C | 增援 1 | 500 | ／ |
| グラージ(X3) | ゼントアン兵 | 4900/180 | 29 | D | 增援 2 | 1000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントアン兵 | 3500/120 | 28 | D | 增援 2 | 900 | ／ |
| リガード(X4) | ゼントアン兵 | 3500/120 | 28 | E | 增援 3 | 900 | ／ |

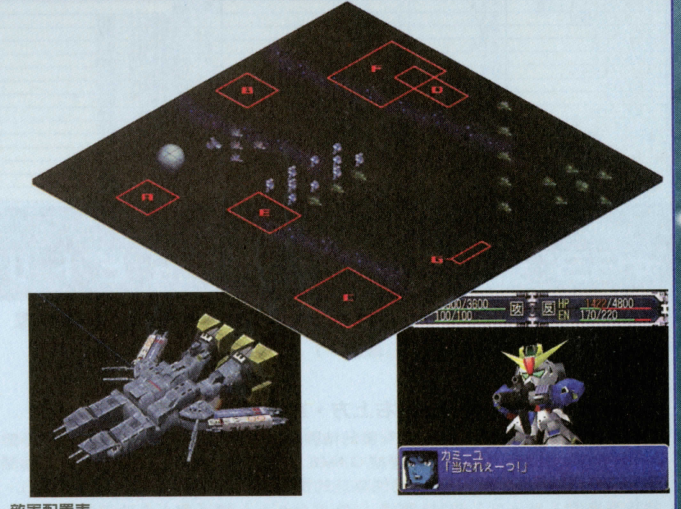
# #59 TRANS FORMATION （トランス・フォーメーション）

NEXT
強制 → #60

**熟練度條件：出擊中選擇「5分後」，熟練度+1／擊倒敵艦ブリタイ，熟練度+3和資金5000**
**勝利條件：TURN 7前防衛マクロス／選擇「5分後」，TURN 9前防衛マクロス**
**敗北條件：マクロス被擊倒**



這一關同樣地要守衛升空了的MACROSS，敵人登場的數量不比上一關的少，敵人的戰艦HP非常高(38000~50000)，而且數量也不少。玩者如果希望賺取更多金錢的話，這些戰鬥便是很好的選擇。若果有以上的想法，玩者應該選擇多些超級型的機械人出戰，最好還派出一些可以作補給之用的機體。利用必定會登場的韋基利戰隊看守MACROSS，其他的盡量對付敵戰艦。戰鬥到TURN 4的時候會有選項出現，如果選擇「3分後」的話，在TURN 7時MACROSS會變型成機械人狀態(在前一回會有警報說話出現)，接著便會向著前方發出地圖砲然後撤退，玩者請把我軍機體移動到MACROSS之背後(接近地圖邊的方向)。如果選擇「5分後」熟練度會＋1，MACROSS便需要支持到TURN 9才會變型，接著便會衝向敵人首腦的戰艦，然後兩軍也會撤退。如果玩者想得到3點的熟練度的話，那麼便需要把敵首腦的保利泰艦(ブリタイ艦)擊倒，但玩者要留意當它HP低過50%時，會使用一次回復的精神指令。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| 自選12機 | ／ | ／ | Turn 2 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | | 資金 ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブリタイ艦 | ブリタイ | 50000/300 | 32 | ／ | 初期 | 15000 | ／ |
| スヴァール・サラン(X5) | ゼントラン兵 | 38000/220 | 31 | ／ | 初期 | 11000 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X8) | ゼントラン兵 | 46000/250 | 30 | ／ | 初期 | 12000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | ／ | 初期 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X5) | ゼントラン兵 | 3800/120 | 28 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X4) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 30 | A | Turn 2 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ | ゼントラン兵 | 46000/170 | 30 | B | Turn 3 | 12000 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X3) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 29 | B | Turn 3 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ | ゼントラン兵 | 46000/170 | 30 | C | 增援 1 | 12000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 29 | C | 增援 1 | 900 | ／ |
| 空戰ポッド(X5) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | D | 增援 2 | 500 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X2) | ゼントラン兵 | 46000/170 | 29 | E | 增援 3 | 12000 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X4) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 29 | E | 增援 3 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X2) | ゼントラン兵 | 46000/170 | 28 | C | 增援 4 | 12000 | ／ |
| グラージ | ゼントラン兵 | 4900/180 | 29 | C | 增援 4 | 1000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 27 | C | 增援 4 | 900 | ／ |
| 空戰ポッド(X3) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | A | 增援 5 | 500 | ／ |
| スヴァール・サラン | ゼントラン兵 | 38000/220 | 30 | F | 增援 6 | 11000 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X2) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 29 | F | 增援 6 | 1100 | ／ |
| リガード武裝(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 27 | F | 增援 6 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X2) | ゼントラン兵 | 46000/170 | 29 | G | 增援 7 | 12000 | ／ |

# #61 SATURN FIGHT （サタン・ファイト）

NEXT
強制 → #62

**熟練度條件：TURN 3 內把敵全滅，熟練度 +1 ／戰鬥中選擇「マクロスに侵入した敵を追う」，熟練度 +1**

**勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：輝或母艦被擊倒**

這版講述MACROSS駕到木星附近，再次遇上了祖拿達的軍隊，不過敵初配置機體的數量和質量都並不太高，相比前數版那些大軍會輕鬆很多。玩者要取得這版的熟練度的話，便要在TURN 3內把敵人初期配置的敵人全滅，這樣熟練度便會加1點。另外，這一版還有另一個熟練度可以提升的機體，當戰鬥中出現選項時(「マクロスに侵入した敵を追う」和「增援の敵部隊を迎擊する」)，選擇後者熟練度便會上升1點，玩者要把版圖內的敵全滅才可以過版。相反如果選擇前者的話，玩者不需要把敵全滅也可以過版，可是部浪費了賺取更多金錢和經驗值的機會。不過玩者要留意，無論選擇那一個答案，馬輝也會立即走進MACROSS內救鈴明美，因此他會馬上撤退離開戰線。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| 自選10 機 | ／ | ／ | Turn 2 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グラージ(X3) | ゼントラン兵 | 4900/180 | 31 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| リガード(X6) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 29 | ／ | 初期 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X6) | ゼントラン兵 | 3800/120 | 30 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| スヴァール・サラン | ゼントラン兵 | 38000/220 | 31 | A | 全滅 or Turn 3 | 11000 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ | ゼントラン兵 | 46000/170 | 31 | A | 全滅 or Turn 3 | 12000 | ／ |
| ヌージャデル・ガー(X7) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 31 | A | 全滅 or Turn 3 | 1100 | ／ |
| リガード(X4) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 30 | A | 全滅 or Turn 3 | 900 | ／ |

# 62 鈴明美 （リン・ミンメイ）

NEXT
強制 → #63

**熟練度條件：輝要在三回合內移動到指定地方，若不能達到熟練度 -3**

**勝利條件：輝到達目的地，接著敵全滅**

**敗北條件：我方任何機體被擊倒，阿寶登場後變為味方全滅**

這關的最初是《超時空要塞》的著名場面，因為有敵人入侵MACROSS的內部平民區，因此便駕駛著韋基利進入MACROSS內部拯救平民，可是這時有位平民的偶像歌手鈴明美未能及時進入安全區域，所以馬輝便要駕駛韋基利去救她。玩者要留心明美的位置，然後要在3回合之內到達目的地，如果成功的話熟練度會加一點，但是如未能在三回合內完成任務，在TURN 4中會強制完成救明美的任務，不過熟練度會被扣去3點。馬輝救走明美之後便會撤退，這時卡多魯(カトル)會出現迎擊敵人，只要與下一回合登場的我方援軍會合，要對付沒有援軍出現的敵人並不困難。玩者要留意上一版中不同的選項，會影響這版敵人配置的數目。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| VF-A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムサンドロック改 | カトル | 1 | ／ | 輝撤退後 |
| リ・ガズィ(BWS) | アムロ | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| マジンガーZ | 甲兒 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ダイアナンA | さやか | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ボスボロット | ボス | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| コン・バトラーV | 豹馬 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ボルテスV | 健一 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ダンクーガ | 忍 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ライディーン | 洸 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ジャイアント・ロボ | 大作 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| 銀鈴ロボTYPE-1 | 銀鈴 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| サイバスター | マサキ | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| R-1 | リュウセイ | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| ビルバイン | ショウ | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |
| 主角機 | 主角 | 2 | ／ | カトル登場後的下一回合 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グラージ(X2or3) | ゼントラン兵 | 4900/180 | 32 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| ヌージャデル・ガー(X7or12) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 31or32 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| リガード(X4or9) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 30 | ／ | 初期 | 900 | ／ |

# #63 茱比多利安 （ジュピトリアン）

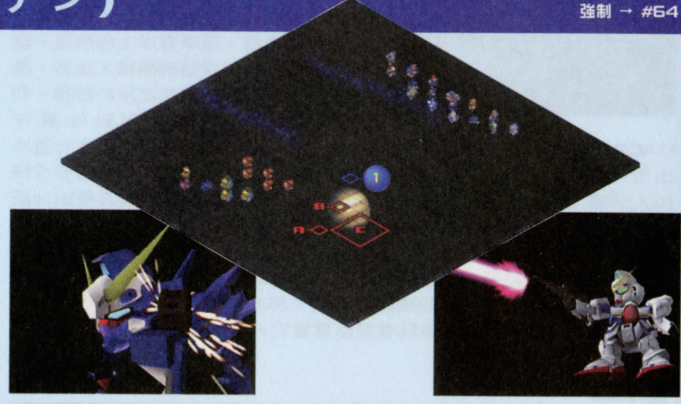
NEXT
強制 → #64

**熟練度條件：戰鬥中ウッソ和カテジナ接近發生EVENT，接著選擇「カテジナを擊たない」，熟練度 +1**

**勝利條件：敵全滅**

**敗北條件：敵任何機體移到右上方，或母艦被擊倒**

這一關敵人的目的是在我方背後的地圖邊逃去，所以如果我方被任何一部敵機體逃脫成功的話，遊戲便會變成 GAME OVER ，所以玩者在選擇出戰機體時，最好選擇攻擊力較強而運動性亦佳的機體(例如Z高達和F-91 高達等等)。當我軍烏索(ウッソ)的V2 高達(V2 ガンダム)接近敵人卡迪滋娜(カテジナ)時(14格以內)，便會發生特別的EVENT和選項，如果玩者選擇「カテジナを擊たない」的話，熟練度便會上升一點。另外，我軍的征樹(マサキ)只要向敵人琉璃(リューネ)作出說得的指令，在下一回合便會發生特殊的EVENT，玩者記緊要進行這件事。敵人的沙拉在第二回合亦會自動撤退，琉璃亦會在征樹說得下自動撤退。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| リーンホース Jr. | ブライト | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムサンドロック改 | カトル | ／ | 初期 | ／ |
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | ／ |
| V2 ガンダム | ウッソ | ／ | 初期 | ／ |
| 自選12 機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムデスサイズヘル | デュオ | 1 | Turn 4 | ／ |

**敵軍配置表**

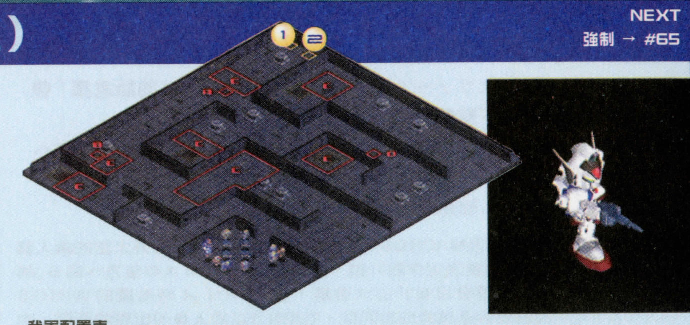
| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コンティオ | クロノクル | 5900/180 | 35 | ／ | 初期 | 3000 | バイオセイサー |
| リグ・シャコー | カテジナ | 4600/130 | 34 | ／ | 初期 | 1800 | ハイブリッドアーマー |
| メッサーラ | サラ | 6200/210 | 34 | ／ | 初期 | 4000 | ／ |
| ゲドラフ(X3) | ゼントラン兵 | 5000/130 | 30 | ／ | 初期 | 3000 | ／ |
| ゾロアット(X5) | ゼントラン兵 | 3400/90 | 29 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| アドラステア | タシロ | 30200/310 | 34 | A | Turn 1 | 12000 | Iフィールド發生裝置 |
| ヴァルシオーネR | リューネ | 4000/120 | 32 | B | Turn 1 | 3500 | ／ |
| ゲドラフ(X4) | ゼントラン兵 | 5000/130 | 30 | C | Turn 1 | 3000 | ／ |

## #64 帝國之女王 （帝國の女王）

NEXT
強制 → #65

**熟練度條件：說得トロワ和ヒイロ二人各得熟練度+1，與リュウセイ或レビ戰鬥兩次**
**勝利條件：15 TURN 內救出グローバル**
**敗北條件：味方任何機體被敵擊倒**

MACROSS的艦長被敵軍困在巨型戰艦中，因此我方便派出特殊部隊迎救。這一關玩者要在14 TURN中，到達版圖上的啡色地板中找尋艦長所在，再加上任何機體被敵擊倒的話，便會導致GAME OVER，所以條件可算十分困難。不過如果玩者在上一關有利用征樹（マサキ）說得琉璃（リューネ）的話，TURN 3時她便會成為同伴，而且亦會說出艦長的正確位置，這便能節省很多時間。這一關中會有三位敵人可以進行說得，分別使用征樹說得琉璃，卡多魯（カトル）說得多洛華（トロワ）和狄奧（デュオ）說得希羅（ヒイロ），成功使多洛華和希羅成為同伴的話，熟練度便會＋2 。另外，當玩者接近D 點時，莉比（レビ）會以敵援軍出現，這時玩者只要使用龍星（リュウセイ）的R-1 與她戰鬥兩回，發出了對話EVENT 後便會自動撤退，同時亦達成日後影響得到她和R-GUN 的條件。



**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コンティオ | カテジナ | 5900/180 | 36 | A | 初期 | 3000 | サイコフレーム |
| ヴァルシオーネR | リューネ | 4000/120 | 33 | B | 初期 | 3500 | ／ |
| リグ・シャッコー(X4) | 4000/180 | 32 | C | ／ | 初期 | 1800 | ／ |
| ゲドラフ(X12or16) | 5000/130 | 31or32 | C | ／ | 初期 | 3000 | ／ |
| ゾロアット(X6or8) | 3400/90 | 30or31 | C | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| シャッコー(X3or4) | 3500/80 | 30or31 | C | ／ | 初期 | 1200 | ／ |
| ウイングガンダム | ヒイロ | 3300/140 | 32 | 1 | Turn 4 | 2200 | ／ |
| ガンダムヘビーアームズ改 | トロワ | 3600/120 | 32 | 2 | Turn 4 | 2400 | ／ |
| ジュデッカ | レビ | 58200/260 | 36 | D | 接近地圖中央時 | 12000 | ／ |

**我軍配置表**

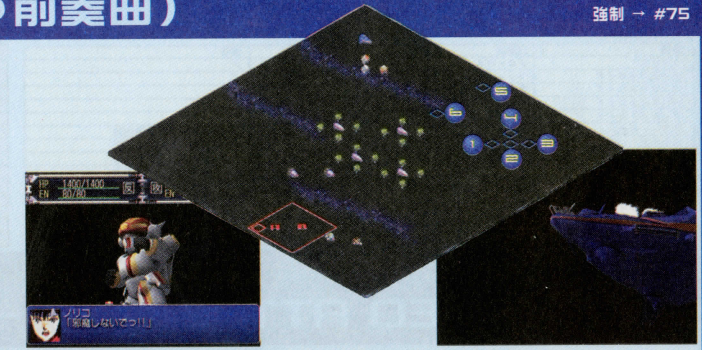
| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムデスサイズヘル | デュオ | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムサンドロック改 | カトル | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| R-2 パワード | ライ | ／ | 初期 | ／ |
| R-3 | アヤ | ／ | 初期 | ／ |
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | ／ |
| ビルバイン | ショウ | ／ | 初期 | ／ |
| Z ガンダム | カミーユ | ／ | 初期 | ／ |
| V2 ガンダム | ウッソ | ／ | 初期 | ／ |
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| ヴァルシオーネR | リューネ | B | 敵初期 | マサキ向她說得才成為同伴 |
| ウイングガンダム | ヒイロ | 1 | 敵 Turn 4 | デュオ向他說得才成為同伴 |
| ガンダムヘビーアームズ改 | トロワ | 2 | 敵 Turn 4 | カトル向他說得才成為同伴 |

## #65 終結的前奏曲 （終末への前奏曲）

NEXT
強制 → #75

**熟練度條件：沒有**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：輝、ユング和ゴラオン被敵人擊倒**

這一關開始時的序章，又是《超時空要塞》的著名浪漫場面，馬輝約會偶像歌手鈴明美，與她一同乘韋基利漫遊太空的時候，卻突然遇上不明來歷的外太空怪獸襲擊。在敵眾我寡的危急關頭，富士皇后號出現協助馬輝戰鬥。雖然得到他們的協助，不過由於他們的HP不算高，再加上富士皇后號的HP只有一半，因此情況亦是危險萬分，所以玩者要盡量使用「集中」和「閃避（ひらめき）」的精神指令，減少我方擊倒的可能性。在TURN 3時主角和韋基利戰隊會登場協助，當到了TURN 6時會出現特別的EVENT ，敵方一部份怪獸和韋基利戰隊也會撤退。不過在TURN 7時我方的真正援軍會出現，其中洸的氣力更會上升至130 。玩者應該盡量選擇攻擊力強大的機體，因為敵人的HP也不少，否則的話會浪費更多的時間才能把敵全滅。




**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 宇宙怪獸・高速型(X2) | 高速型 | 36000/280 | 33 | ／ | 初期 | 11000 | ／ |
| 宇宙怪獸・上陸艇(X4) | 上陸型 | 18000/290 | 33 | ／ | 初期 | 7000 | ／ |
| 宇宙怪獸・兵隊(X16) | 兵隊 | 1400/80 | 33 | ／ | 初期 | 1500 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| V-T1 バトバルキリーF | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| エクセリヲン | タシロ | ／ | 初期 | ／ |
| RX-7 ナウシカ | ノリコ | ／ | 初期 | ／ |
| RX-7 ジゼル | カズミ | ／ | 初期 | ／ |
| RX-7 ミーシャ | ユング | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S(S)ファイター | フォッカー | 1 | Turn 3 | ／ |
| VF-1A(S)ファイター | マックス | 2 | Turn 3 | ／ |
| VF-1A(S)ファイター | 柿崎 | 3 | Turn 3 | ／ |
| 主角機 | 主角 | 4 | Turn 3 | ／ |
| ゴラオン | エレ | 5 | Turn 7 | ／ |
| ライディーン | 洸 | 6 | Turn 7 | ／ |
| 自選12 機 | ／ | ／ | Turn 7 | ／ |

## #66 奇蹟的價值是 （奇蹟の價值は）

NEXT
強制 → #67

**熟練度條件：戰鬥後選擇「マクロスを護衛する」，熟練度 +1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：マクロス被敵機體接觸**

玩者在完成#55或#56之後，如果在選項中選擇了「受け止める」的話，便會來到這一條分支路線的開始。由於有大殞石將會撞落地球，於是NERU 便決定使用EVA戰隊來阻擋殞石，不過完來殞石的內部隱藏著外星人。這一關玩者要阻止外星人部隊接近MACROSS的周圍（以母艦為中心的八個方格），只要讓一部敵機接近的話，遊戲便會變成GAME OVER。玩者初期的配置只有EVA戰隊，雖然他們的運動性優良，可是敵人的運動性比他們高，如果要擊中他們或迴避他們攻擊的話，便需要使用精神指令來提升命中和迴避效率。在TURN 4韋基利部隊會加入戰團，這些攻擊力高和運動性佳的機體，用來對於那些高運動性的外星人部隊最好不過，他們唯一的缺點是HP 不足2000 ，很容易被人一擊消滅。 在戰鬥完畢之後，在 AVG 部份會出現兩個影響下一關的選項，如果選「マクロスを護衛する」的話，熟練度便會增加一點，相反選擇「マクロスの後方へ回る」的話熟練度會沒有變化。不過玩者要留意，選擇前者在下一關中難度會比後者難一些。




**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 空戰ポッド(X21) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | ／ | 初期 | 500 | ／ |
| 空戰ポッド(X5) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 29 | A | Turn 3 | 500 | ／ |
| 空戰ポッド(X5) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 29 | B | Turn 4 | 500 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | | | |
| EVA 初號機 | シンジ | | | |
| EVA 貳號機 | アスカ | | | |
| EVA 零號機・改 | レイ | | | |
| VF-1S(S)ファイター | フォッカー | 1 | Turn 4 | ／ |
| VF-1A(S)ファイター | マックス | 2 | Turn 4 | ／ |
| VF-1A(S)ファイター | 柿崎 | 3 | Turn 4 | ／ |
| V-T1 バトバルキリーF | 輝 | 4 | Turn 5 | ／ |
| ダンクーガ | 忍 | 5 | Turn 6 | ／ |
| 自選8 機 | ／ | ／ | Turn 6 | ／ |

# #67 SPACE FAULT （スペース・フォールド）

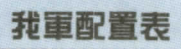
NEXT
強制 → #68

**熟練度條件：擊倒スヴァール・サラン，熟練度+1／前話選擇「後方へ回る」的情況下擊倒五飛，熟練度 -2**
**勝利條件：敵全滅，或守衛マクロス到 TURN 6(前話選擇「後方へ回る」的情況下到 TURN 9)**
**敗北條件：マクロス被敵機體接觸**



這一版的故事是講及MACROSS正式升空，可是這時卻被外太空的敵人襲擊。在上一關中玩者需要決定作戰計劃，如果選擇「マクロスの後方へ回る」的話，在初期配置的機體會沒有三部大戰艦，在 TURN 4 時希羅的 WINGS GUNDAM和狄奧的死神高達會成為同伴，TURN 5以敵人身份出現的五飛，也可以使用卡多魯(カトル)說得作同伴，不過如果沒說得五飛而擊倒他的話，玩者的熟練度便會減 2 點。勝利條件亦由只要五回合內把敵全滅或守衛 MACROSS的四周不被侵入。

如果玩者選擇「マクロスを護衛する」的話，戰鬥初期便會有三大戰艦協助，不過希羅和狄奧不會協助戰鬥，在 TURN 6 出現的五飛亦會自動撤退。不過玩者需要面對大量的機體接近 MACROSS 的四周，只要被敵人接近 MACROSS便會導致GAME OVER。因為敵人機體的運動性很高，所以玩者在選擇出戰的機體當中，如果是真實型的機體(例如高達等)，請盡量派出能使用「集中」的機師登場。如果是超級型的話（例如超力電磁俠等），請盡量派出能使用「必中」的機體出擊。，戰鬥中要盡量使用這兩種精神指令。最佳的方法是利用地圖大砲減少敵人的HP，然後再逐部擊破為上策。敵人會四面八方的進攻過來，而且敵機數量減少到一定程度時必定會有增援，玩者緊記增援的次序，因為我軍的機體是需要不繼移動來支援。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| グラン・ガラン | シーラ | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| ゴラオン | エレ | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| リーンホース Jr. | ブライト | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| 自選 8 機 | ／ | ／ | 初期 | 選擇「護衛する」才會出現 |
| ウイングガンダム | ヒイロ | 1or5 | Turn4 | 選擇「護衛する」是位置 5 |
| ガンダムデスサイズ | デュオ | 2or6 | Turn4 | 選擇「護衛する」是位置 6 |
| ガンダムヘビーアームズ | トロワ | 3or7 | Turn5 | 選擇「護衛する」是位置 7 |
| ガンダムサンドロック | カトル | 4or8 | Turn5orTurn6 | 選擇「護衛する」是位置 8 和 Turn 6 |
| シエンロンガンダム | 五飛 | 9orC | Turn6 | 選擇「護衛する」才會成為同伴出現，位置9 |

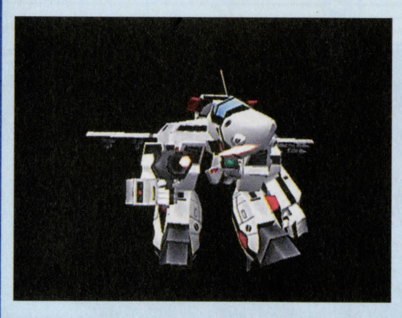
**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スヴァール・サラン | ゼントラン兵 | 38000/220 | 30 | ／ | 初期 | 11000 | ／ |
| グラージ(X2or4) | ゼントラン兵 | 4900/180 | 30 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| リガード(X7or10) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | ／ | 初期 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X4) | ゼントラン兵 | 3800/120 | 28 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| グラージ | ゼントラン兵 | 4900/180 | 30 | AorB | Turn 3 | 1000 | ／ |
| リガード(X3) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | AorB | Turn 3 | 900 | ／ |
| 空戰ポッド(X3) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 27 | AorB | Turn 3 | 500 | ／ |
| シェンロンガンダム | 五飛 | 3600/100 | 29 | C | Turn 5 | 2100 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | D | 增援 1 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X5) | ゼントラン兵 | 3800/120 | 28 | D | 增援 1 | 1100 | ／ |
| 空戰ポッド(X10) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | D | 增援 1 | 500 | ／ |
| グラージ(X3) | ゼントラン兵 | 4900/180 | 30 | E | 增援 2 | 1000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | E | 增援 2 | 28 | ／ |
| リガード(X4) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | F | 增援 3 | 28 | ／ |

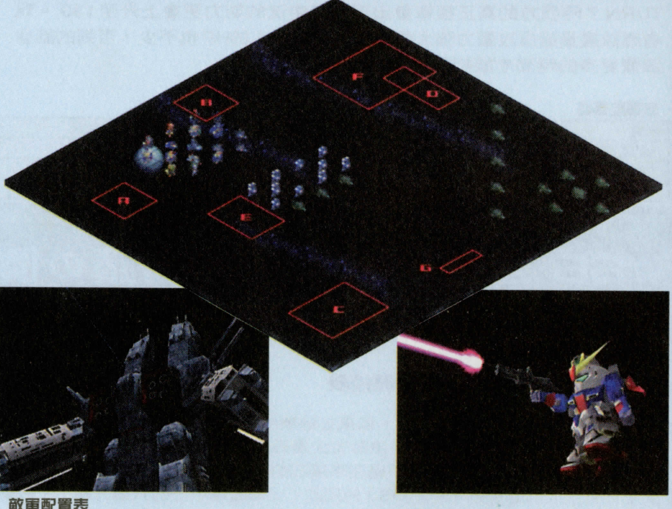
# #68 ARMED ATTACK （アームド・アタック）

NEXT
強制 → #69

**熟練度條件：出擊中選擇「5 分後」，熟練度 +1 ／擊倒敵艦ブリタイ，熟練度 +3 和資金 5000**
**勝利條件：守衛マクロス到達 TURN 7(選擇「5 分後」需到達 TURN 9)**
**敗北條件：マクロス被擊倒**



這一關同樣地要守衛升空了的MACROSS，敵人登場的數量不比上一關的少，敵人的戰艦 HP 非常高（38000~50000），而且數量也不少。玩者如果希望賺取更多金錢的話，這些戰鬥便是很好的選擇。若果有以上的想法，玩者應該選擇多些超級型的機械人出戰，最好還派出一些可以作補給之用的機體。利用必定會登場的韋基利戰隊看守 MACROSS，其他的盡量對付敵戰艦。戰鬥到TURN 4的時候會有選項出現，如果選擇「3 分後」的話，在 TURN 7 時MACROSS 會變型成機械人狀態(在前一回會有警報說話出現)，接著便會向著前方發出地圖砲然後撤退，玩者請把我軍機體移動到MACROSS 之背後（接近地圖邊的方向）。如果選擇「5 分後」熟練度會＋1，MACROSS 便需要支持到 TURN 9 才會變型，接著便會衝向敵人首腦的戰艦，然後兩軍也會撤退。如果玩者想得到3點的熟練度的話，那麼便需要把敵首腦的保利泰艦(ブリタイ艦)擊倒，但玩者要留意當它HP 低過50% 時，會使用一次回復的精神指令。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| マクロス | グローバル | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | ／ | 初期 | ／ |
| 自選13 機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブリタイ艦 | ブリタイ | 50000/300 | 32 | ／ | 初期 | 15000 | ／ |
| スヴァール・サラン(X5) | ゼントラン兵 | 38000/220 | 31 | ／ | 初期 | 11000 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X8) | ゼントラン兵 | 46000/250 | 30 | ／ | 初期 | 12000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 28 | ／ | 初期 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X5) | ゼントラン兵 | 3800/120 | 28 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X4) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 30 | A | Turn 2 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ | ゼントラン兵 | 46000/170 | 30 | B | Turn 3 | 12000 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X3) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 29 | B | Turn 3 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ | ゼントラン兵 | 46000/170 | 30 | C | 增援 1 | 12000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 29 | C | 增援 1 | 900 | ／ |
| 空戰ポッド(X5) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | D | 增援 2 | 500 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X2) | ゼントラン兵 | 46000/170 | 29 | E | 增援 3 | 12000 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X4) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 29 | E | 增援 3 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X2) | ゼントラン兵 | 46000/170 | 28 | C | 增援 4 | 12000 | ／ |
| グラージ | ゼントラン兵 | 4900/180 | 29 | C | 增援 4 | 1000 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 27 | C | 增援 4 | 900 | ／ |
| 空戰ポッド(X3) | ゼントラン兵 | 2000/100 | 28 | A | 增援 5 | 500 | ／ |
| スヴァール・サラン | ゼントラン兵 | 38000/220 | 30 | F | 增援 6 | 11000 | ／ |
| ヌアジャデル・ガー(X2) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 29 | F | 增援 6 | 1100 | ／ |
| リガード武裝(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 27 | F | 增援 6 | 1100 | ／ |
| ケアドゥル・マグドミラ(X2) | ゼントラン兵 | 46000/170 | 29 | G | 增援 7 | 12000 | ／ |

## #69 與天敵的遭遇 （天敵との遭遇）

NEXT
強制 → #70

**熟練度條件：戰鬥前選擇「應戰しない」，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：マクロス被擊倒**

不知大家還記不記得，在遊戲開始時序幕出現的富士皇后號和典子（ノリコ）等人，經過這麼多版之後終於再次登場。在戰鬥前會有選項出現，選「應戰する」的話，熟練度沒有變化，登場的我方左武（イサム）會在初期登場。相反選「應戰しない」時熟練度+1，武亦會在TURN 2才登場，其他並沒有任何分別。戰鬥到了TURN 3的時候，MACROSS亦會來到戰線，更會派出大批包括洸在內的援軍協助，而且洸的氣力更會自動提升到130。由於敵人方面並沒有援軍會出現，所以玩者並不需要擔心會被夾擊或突襲，戰法應利用那些HP較低的兵隊來提升我方氣力，然後再集中攻擊HP較高的敵機體，這樣便能順利完成此關。




**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| エクセリヲン | タシロ | ／ | 初期 | ／ |
| RX-7 ナウシカ | ノリコ | ／ | 初期 | ／ |
| RX-7 ジゼル | カズミ | ／ | 初期 | ／ |
| RX-7 ミーシャ | ユング | ／ | 初期 | ／ |
| YF-19 ファイター | イサム | 1 | 初期 or Turn 2 | 選擇「應戰しない」是Turn 2 |
| マクロス | グローバル | 2 | Turn 3 | ／ |
| ライディーン | 洸 | 3 | Turn 3 | ／ |
| 主角機 | 主角 | 4 | Turn 3 | ／ |
| 自選 9 機 | ／ | ／ | Turn 3 | ／ |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 宇宙怪獸・高速型 | 高速型 | 36000/280 | 31 | ／ | 初期 | 11000 | ／ |
| 宇宙怪獸・上陸艇(X3or5) | 上陸艇 | 18000/290 | 31 | ／ | 初期 | 7000 | ／ |
| 宇宙怪獸・兵隊(X15or20) | 兵隊 | 1400/80 | 31 | ／ | 初期 | 1500 | ／ |

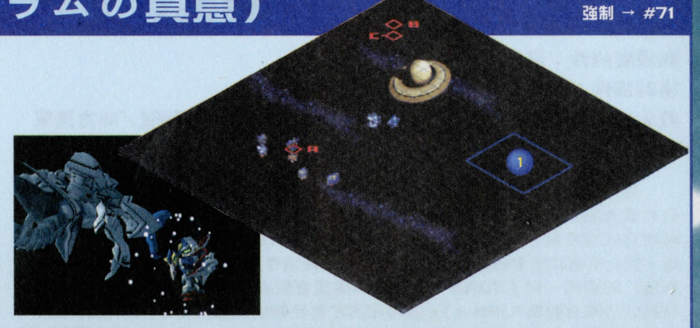
## #70 伊古拉姆的真意 （イングラムの真意）

NEXT
強制 → #71

**熟練度條件：擊倒イングラム駕駛的R-GUN パワード擊倒，熟練度+2**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：味方任何機體被擊倒**



伊古拉姆（イングラム）為了要使SRX戰隊合體成功，所以便帶著R-1、R-2和R-3進行特訓。不過當他們失敗時出現了兩名敵人莉比（レビ）和查比羅（シャピロ），接著SRX戰隊的伊古拉姆更會發生叛變。在伊古拉姆叛變之後，龍星（リュウセイ）和主角需要與他發生戰鬥對話，並且要把他擊倒（龍星以外的機體擊倒也可以）才能達到影響日後取得機體R-GUN パワード這機體和駕駛員維尼達（ヴィレッタ）的條件，還有別忘了龍星和莉比戰鬥的對話EVENT同樣重要。在TURN 5莉比和查比羅會自動撤退，敵人亦會有援軍到達，可是只要會合我方的超級機械人援軍，要「清場」並不是一件難事。戰鬥後會有選項出現（「リュウセイを励ます」和「そっとしておく」），選擇前者戀愛度會上升2點，相反選擇後者戀愛度只會上升1點。



**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジュデッカ | レビ | 58000/250 | 34 | ／ | 初期 | 12000 | ／ |
| エゼキエル | シャピロ | 19000/340 | 34 | ／ | 初期 | 3200 | アポジモーター |
| R-GUN パワード | イングラム | 4600/240 | 36 | A | Turn 3 | 3500 | ハロ |
| スカールーク | ジャンギャル | 26200/340 | 32 | B | Turn 4 | 10000 | ／ |
| サイモン | 人工知能 | 11000/140 | 31 | C | Turn 5 | 3000 | ／ |

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 主角機 | 主角 | ／ | 初期 | ／ |
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| R-2 パワード | ライ | ／ | 初期 | ／ |
| R-3 | アヤ | ／ | 初期 | ／ |
| ボルテスV | 健一 | 1 | Turn 5 | ／ |
| ダンクーガ | 忍 | 1 | Turn 5 | ／ |
| RX-7 ナウシカ | ノリコ | 1 | Turn 5 | ／ |
| RX-7 ジゼル | カズミ | 1 | Turn 5 | ／ |
| RX-7 ミーシャ | ユング | 1 | Turn 5 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | 1 | Turn 5 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 輝 | 1 | Turn 5 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | 1 | Turn 5 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | 1 | Turn 5 | ／ |

## #71 MISS MACROSS （ミス・マクロス）

NEXT
強制 → #72

**熟練度條件：戰鬥前選擇「呼び出しに應じる」，熟練度+1／選擇「呼び出しを無視する」的情況下，TURN 5 內把敵全滅，熟練度+1**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：敵機體入侵演唱會會場／選擇「呼び出しに應じる」時，增加輝被擊倒**

在巨大的MACROSS內部的平民區，正在舉行MISS MACROSS的選舉，而偶像歌手鈴明美亦是參加者之一。在戰鬥前出現選項，但無論選擇那方亦有機會取得這一版的熟練度，只是登場的機體和次序有很大的變化。首先選擇「呼び出しに應じる」時熟練度會增加1點，初期配置只有輝的韋基利，要到TURN 4時狄奧和卡多魯的兩部高達會增援，不過敵人的援軍卻一部也沒有。如果玩者選擇「呼び出しを無視する」時，我軍初期已經有10多部機體出戰，而且敵人的數量會比較多和有增援出現，不過如果能在5 TURN內把敵全滅，仍然能夠取得熟練度1點。此關的戰鬥目的是要阻止敵人進入舉行MISS MACROSS的演唱會場地，因此玩者選擇不同的選項便有不同的戰法，前者因為輝被擊倒亦會GAME OVER，所以敵人會主動襲擊輝，只要利用反擊的機會阻止他們前進會較容易。相反選後者便要兵分多路出擊，要盡量在他們到達前擊倒或消耗敵機的HP，好讓守在後方的機體能較輕易消滅走漏的敵人。



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| VF-1J バルキリ-F | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムデスサイズヘル | デュオ | 1 | Turn 4 | ／ |
| ガンダムサンドロック改 | カトル | 2 | Turn 4 | ／ |
| リ・ガズィ | アムロ | 3 | 初期 or 敵全滅後 | 選擇「呼び出しに應じる」是敵全滅後 |
| Zガンダム | カミーユ | 4 | 初期 or 敵全滅後 | 選擇「呼び出しに應じる」是敵全滅後 |
| 主角機 | 主角 | 5 | 初期 or 敵全滅後 | 選擇「呼び出しに應じる」是敵全滅後 |
| ダンクーガ | 忍 | ／ | 初期 | 選擇「呼び出しを無視する」才會出現 |

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | | 資金 ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グラージ(X0or1) | ゼントラン兵 | 4900/180 | 32 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| ヌージャテル・ガー(X5) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 31 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| リガード(X0or5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 30 | ／ | 初期 | 900 | ／ |
| リガード武裝(X0or5) | ゼントラン兵 | 3800/120 | 30 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |
| ヌージャテル・ガー(X3) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 30 | A | Turn 3 | 1100 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 29 | A | Turn 3 | 900 | ／ |
| ヌージャテル・ガー(X3) | ゼントラン兵 | 4600/170 | 31 | B | Turn 5 | 1100 | ／ |
| リガード(X5) | ゼントラン兵 | 3500/120 | 30 | B | Turn 5 | 900 | ／ |

## #72 從木星來的逃亡者（木星からの逃亡者）

NEXT
強制 → #73

**勝利條件：守衛ヴァルシオーネR和把敵全滅**
**敗北條件：リューネ、リュウセイ、マサキ和母艦被擊倒**

鈴明美終於當選了MISS MACROSS的榮銜，同時雷達測到附近有魔裝機神的反應，而且還被一大班的機體追著。此關主要是救助被追殺的琉璃（リューネ），在戰鬥中會有選項出現（「助ける」和「この宙域から撤退する」），玩者選擇前者的話，只要在四回合內把敵全滅，熟練度便會增加一點，敵全滅後只有莉比（レビ）作敵援軍出現。相反如果選擇後者的話，玩者的熟練度便會增加1點，而且敵人的援軍亦會大大增加，如果想賺取更多金錢和經驗值的話便應選這項。不過無論玩者選擇那一項，還有另一個共同可以取得多1點熟練的方法，玩者只要讓龍星（リュウセイ）和莉比（レビ）戰鬥兩次，而且雙方亦未被擊倒的話，熟練度便會增加1。這樣除了可以達成日後影響她成為同伴的條件，而且她在這時亦會氣力減少，要擊倒她便容易許多，不過玩者最好在戰鬥前把龍星的R-1裝備提升HP的零件。

熟練度條件：出擊中選擇「この宙域から撤退する」＋1 ／出擊中選擇「助ける」的情況下四回合把敵全滅＋1 ／無論選擇一項，使用リュウセイ和レビ戰鬥兩回後，雙方仍然生存＋1

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| サイバスター | マサキ | ／ | 初期 | ／ |
| V2 ガンダム | ウッソ | ／ | 初期 | ／ |
| R-1 | リュウセイ | ／ | 初期 | ／ |
| 自選13機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |




**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アドラステア | クロノクル | 30200/310 | 35 | ／ | 初期 | 12000 | Iフィールド發生裝置 |
| リグ・シャッコー | カテジナ | 4600/100 | 34 | ／ | 初期 | 1800 | サイコフレーム |
| ドッゴーラ | ブロッホ | 22200/230 | 34 | ／ | 初期 | 12000 | ハイブリッドアーマー |
| ゲドラフ | ルペ | 5400/150 | 34 | ／ | 初期 | 3000 | バイオセンサー |
| リグ・シャッコー(X0or4) | ザングカール兵 | 4000/100 | 31 | ／ | 初期 | 1800 | ／ |
| ゲドラフ(X3or5) | ザングカール兵 | 5000/130 | 31 | ／ | 初期 | 3000 | ／ |
| ゾロアット(X4or5) | ザングカール兵 | 3400/90 | 31 | ／ | 初期 | 2000 | ／ |
| ジュデッカ(選擇「助ける」會在敵全滅後登場) | レビ | 58200/260 | 35 | AorB | 增援 or 敵全滅後 | 12000 | ／ |
| ハバクク(X4) | 帝國監察軍 | 9900/250 | 31 | C | 增援 | 1300 | ／ |
| ゼカリア(X4) | 帝國監察軍 | 4800/200 | 31 | C | 增援 | 1400 | ／ |
| メギロート(X4) | 人工知能 | 2500/160 | 30 | C | 增援 | 1200 | ／ |

## #73 人類的指導者（人類を導く者）

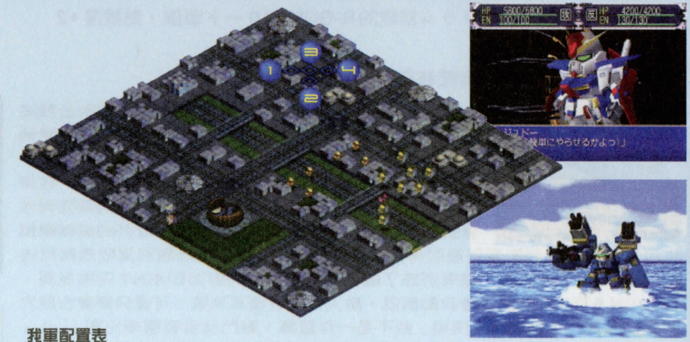
NEXT
強制 → #74

**熟練度條件：沒有**
**勝利條件：敵全滅**
**敗北條件：敵機體到達都市出口／ヒイロ或トロワ被擊倒／味方援軍出現後，取消「選擇「呼び出しに應じる」，變為味方全滅**

這一關敵人的目的只有一個，便是從地圖的左上方邊線撤退，玩者的目標亦只有盡力阻止，如果有一部敵機成功到達，遊戲便會GAME OVER。戰鬥開始時我方只有希羅（ヒイロ）的WINGS GUNDAM和多洛華（トロワ）的重火高達，因此玩者相信會較為吃力，盡量使用精神指令提升攻擊力，目標是一擊便能擊落一部機體。到了TURN 3時我方的增援會到達（如果熟練度是18或以上，增援的時間會變為TURN 4），這時我方才有足夠的力量阻止敵人和全滅他們。由於此關敵人並沒有援軍出現，因此玩者在援軍到達之後，盡量散開後再漸漸包圍著敵人，不過千萬不能被他們越過防線，所以玩者在選擇機體時最好選擇能飛或變形的機體（例如Z高達和三一萬能俠等），增加我軍的機動力量。

**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゲドラフ | ドゥカー | 5600/160 | 35 | ／ | 初期 | 3000 | リペアキット |
| ゲドラフ | レンダ | 5400/150 | 35 | ／ | 初期 | 3000 | ／ |
| コンティオ | ピピニーデン | 5900/180 | 35 | ／ | 初期 | 3000 | ／ |
| ゲドラフ(X6) | サンスカール兵 | 5000/130 | 31 | ／ | 初期 | 3000 | ／ |
| リグ・シャッコー(X6) | サンスカール兵 | 4000/100 | 30 | ／ | 初期 | 1800 | ／ |



**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ウイングガンダム | ヒイロ | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムヘビーアームズ改 | トロワ | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S(S)ファイター | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S(S)ファイター | フォッカー | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムデスサイズヘル | デュオ | ／ | 初期 | ／ |
| ガンダムサンドロック改 | カトル | ／ | 初期 | ／ |
| 自選10機 | ／ | ／ | 初期 | ／ |

## #74 FIRST CONTACT（ファースト・コンタクト）

NEXT
強制 → #75

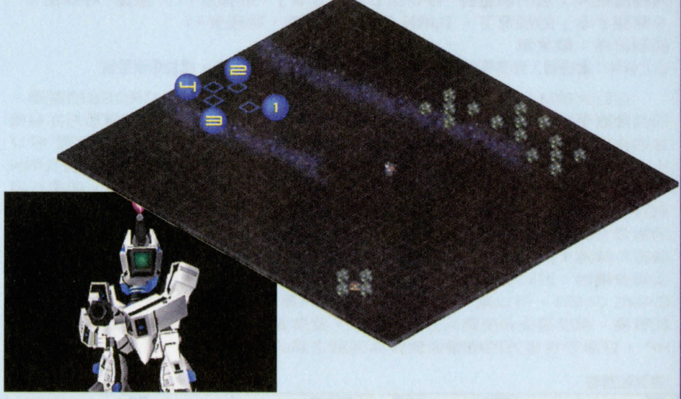
**熟練度條件：擊倒カムジン駕駛的グラージ，熟練度+1**
**勝利條件：輝沒有被擊倒**
**敗北條件：輝被擊倒／輝或フォッカー被擊倒**



這關主要講述鈴明美當選了MISS MACROSS後，便很少機會與一條輝見面，因此二人為了爭取浪漫的時光，於是輝便與明美一起乘坐韋基利訓練機漫遊太空，可是突然被巨大的外星人軍團襲擊。此關並沒有選項和熟練度的分岐，玩者最初只是小心保著韋基利訓練基不要被擊落，因此不要多作反擊，最好還使用精神指令來提升迴避的能力。到了TURN 2時我方會有援軍出現，不過數量比敵軍少很多。這一版的熟練度是要在3回合內把敵大將卡姆滋（カムジン）擊倒，否則的話他便會在TURN 3撤退，成功的話玩者便能提升兩點的熟練度。至於其他的敵機體，在TURN 3完結時或者卡姆滋被擊倒時會自動撤退，所以要賺取經驗值還是熟練度便要先想好才行動。

**我軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | 位置 | TURN 數 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| VF-1J バルキリ-F | 輝 | ／ | 初期 | ／ |
| VF-1S バトロイド | フォッカー | 1 | Turn 2 | ／ |
| VF-1A バトロイド | マックス | 2 | Turn 2 | ／ |
| VF-1A バトロイド | 柿崎 | 3 | Turn 2 | ／ |
| 主角機 | 主角 | 4 | Turn 2 | ／ |



**敵軍配置表**

| 機體 | 駕駛員 | HP/EN | LV | 位置 | TURN 數 | 資金 | ITEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グラージ | カムジン | 5100/190 | 35 | ／ | 初期 | 1000 | ブースター |
| ヌージャデル・ガー(X6) | ゼントラン兵 | 5200/140 | 32 | ／ | 初期 | 1000 | ／ |
| ヌージャデル・ガー(X15) | ゼントラン兵 | 4600/120 | 30 | ／ | 初期 | 1100 | ／ |





# GAMEPLUS ゲームプラス 遊樂誌

console PLUS trendy weekly magazine

for new independent [BOYS ++ GIRLS]

FOR NEW INDEPENDENT BOYS ++ GIRLS

console PLUS trendy weekly magazine

逢星期三出版・每本十元

9• 26 WEDNESDAY

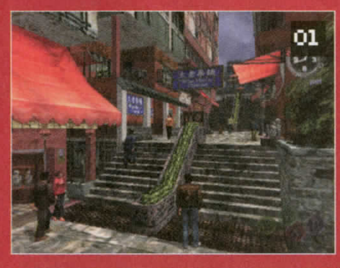


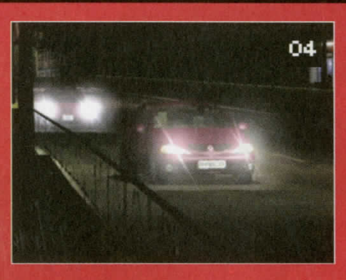
# 次世代角度

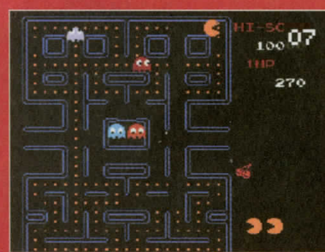
TEXT：寒武紀

COLUMNS

# 遊戲影像的未來



1. 莎木II
2. 鬼武者
3. Jet Set Radio Future
4. Metropolis Street Racer
5. F-Zero
6. REZ
7. Pac-Man

假如我們將當今遊戲界與世界藝術史作一個類比，那麼可以說我們現正處於現實主義的全盛期。

我們已習慣了從畫面的質素去判斷一款遊戲的價值，縱然理智上我們清楚知道，畫面質素與遊戲本身是否有趣其實並沒有直接的關係。使用更多的多邊形、並貼上更細緻的貼圖紋理，再加上最準確的光源處理，務求達至最「迫真」的影像效果成為所有遊戲製作人的目標。這便是遊戲的「現實主義」。

不過，但我們仍要問，即便我們真的能夠製作出完全仿真的CG影像，我們真正得到的是什麼？失去的又是甚麼呢？

## 假的真實

現時遊戲製作人需要面對的一個問題是，遊戲影像與遊戲系統之間的鴻溝越來越大。要知道，當遊戲影像在視覺上越來越迫真細緻，製作人亦應同時顧及遊戲系統與是否能夠與之相配合。這個問題在一些冒險遊戲中顯得尤為嚴重。舉例而言，在《莎木》的遊戲世界裡，雖然製作人的確塑造了一個非常真實的虛疑世界，但我們仍要說，即使這個虛疑世界再真實可觀，亦只不過是一幅美麗的布景板罷了，因為這個世界裡90%以上的東西都是與遊戲本身無關的背景而已，這些影像由於不能與玩者產生任何互動，它們在遊戲中幾乎沒有任何用途。例如，玩者決不能隨意坐上背景裡的一輛單車，或拿起商店裡的任何商品。

任何細緻的畫面設計都必需配合更精密的系統設定才有意義。否則的話，它實際在遊戲中所扮演的角色都只會停留於視覺上，這亦是高度真實的影像完全無助遊戲本身趣味性的原因，它根本不能與玩者產生任何互動。那只是一種假的真實。

## 舊的世界

以往的遊戲作品由於畫面結構簡單，玩者很容易便可以區分出遊戲背景以及屬於遊戲範圍以內的「物件」(例如可以拾取的Power、道具等)。但在新一代的遊戲裡 (例如《Biohazard》系列、《鬼武者》之類的動作冒險遊戲)，遊戲中的全部場景都經過刻意3D化，一本書、一盞燈看上去都是如此真實，我們已無法區別背景以及可以與之進行互動的物件。結果，我們只能夠胡亂調查一翻，再讓遊戲告訴你：「這件東西沒有什麼特別，不要理會它」之類的字句。雖然對於這些現象我們都習以為常，亦不會因此而責怪開發人員。但假如我們嘗試自問一個「理想的遊戲世界」應該是怎樣的話，那麼玩者在遊戲中不應該遇到這種強行設置的「邊界」可能是其中一個條件。相反，遊戲世界可能應該像愛因斯坦的時空概念一樣，即使你乘坐能夠超越光速限制的太空船以高速行駛，你亦不會走到宇宙的盡頭，亦不會撞上宇宙場，因為彎曲的時空最後仍會把你帶會原處。

這種理想狀態傳統上在早期一些高度符號化的遊戲作品 (例如Pac-Man等) 中較容易實現，但在次世代遊戲中已經十分罕見。

## 幻想與現實的矛盾

「現實主義」的另一個更大的問題，是它限制了遊戲裡應有的幻想元素。在賽車遊戲《Metropolis Street Racer》中，製作人利用3D技術在遊戲中重現了倫敦市中心的景物，並獲得很高的評價，但他們依照幾千張真實相片和幾百小時的影片所塑造的虛疑倫敦，究竟其價值何在呢？(同樣的問題亦適合向FF電影的製作人提出) 不論理由是什麼，這都不應該是遊戲的主流。畢竟，遊戲之所以有趣，很大程度是由於我們可以在遊戲中體驗一個不能夠在現實世界中體會到的世界。從這個角度看，《F-Zero》及《Wipeout Fusion》這些作品的視覺藝術價值可能要比MSR還要高。

當Cel-Shading (註2) 技術首次在DC遊戲《Jet Set Radio》上被採用的時候，的確為我們帶來了全新的感覺和驚喜，這亦正好提醒我們，雖然以「迫真」作為前題的CG技術已成了風氣，但卻絕不是必然的。再看《Jet Set Radio Future》在Xbox上的開發中畫面，效果更是令人留下深刻印象。試想像我們將《Jet Set Radio Future》加上「迫真」的紋理貼圖、或加上更細密的光源設定的話，這不單只不可以說是「改善」了遊戲的畫質，相反只會完全破壞了一個全新的視覺世界。

## 現實主義之後

要令遊戲中的視覺藝術能夠有更加完全的發展，我們必需學習使用真實主義以外的審美標準。完全仿真的視覺效果不應該亦不能被設想為遊戲的終極目標。翻開一些藝術史書，我們可以發現，在現實主義的全盛期間，正是相機和錄影技術將藝術家救出現實主義的死胡同，並爆發出印象主義、超現實現義甚至抽象主義的多元化藝術。同樣，可以預計，當CG技術發展至極至，遊戲中的真實主義已不再被認為是任何技術上的突破，而只不過是任何一款遊戲的例行工作的時候，這亦將會是另一股反對勢力抬頭的時候，他們的目標是利用想像力製作出更多元化的視覺效果。事實上，JSR所採用的Cel-Shading技術、或《REZ》所採用的抽象視覺效果，均可以視為這股勢力的先驅。

註1：筆者個人認為PS2的《Silpheed》是其中一款畫面質素與遊戲趣味最不成比例的作品之一。

註2：Cel-Shading是一種新興起的CG技術，利用這項技術所製作的作品，畫面擁有強烈的2D卡通動畫效果。Xbox的圖像處理器更首次內置了這項功能，除了《Jet Set Radio Future》之外，《Cel Damage》是另一款會採用Cel-Shading技術的Xbox遊戲，而相信日後會有更多的遊戲會採用這種技術。



# 天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現

第4回

COLUMNS TEXT BY 寒武紀 <<

上期我們談到，任天堂的生意由於紙牌市場突然萎縮以面臨一次重大的危機。 盈利前景響起警號，投資者亦紛紛沽出任天堂的股份，當時任天堂的股價曾一度暴跌九成。面對絕境，山內博必需在短時間內為任天堂另謀出路。任天堂第一代的遊戲主機任天堂、史上最暢銷主機Gameboy等產品的設計人、已故任天堂開發一部部長橫井軍平便在這個時候加入了任天堂，並成為這段轉折期的關鍵人物。

## 新一代任天堂的締造者——橫井軍平

紙牌與遊戲主機之間並沒有任何先天的直接關係，促成任天堂走上主機生產商之路並獲得空前成功的正是橫井軍平。

橫井軍平1941年9月10日出生在日本京都府一個極為普通的中產家庭，在四兄弟之中他排行最小，父親則在市內一間製藥廠內工作。橫井的祖父是一位手工藝家，據說他曾經用筆在一顆米粒上寫上了日本國歌《君之代》的歌詞並呈送給當時在位的日皇，橫井鍾愛手工的性格似乎是源自他的這位祖父。

橫井自小練習鋼琴，雖然這是奉父母之命多於甘心情願，但在習琴的過程中，橫井強烈感受到音樂與數學以至自然科學之間有著直感上的聯繫，他的玩具創作生涯的源流或許可以追溯到這一個起點。

### 橫井軍平 生平概要

1941年9月10日生於日本京都府。24歲加入任天堂並擔任技術員的工作，其後更設計了例如Ultra Hand、Love Tester等玩具產品，80年代橫井開始著手手提遊戲機Game&Watch、任天堂紅白機(1983)、Gameboy (1989)等全球暢銷電子玩具產品的開發工作，即使是任天堂主機手掣的標準設計「十字按鈕」亦是出自橫井之手。1996年Gameboy Pocket的開發工作完成之後橫井便離開了任天堂並自組公司KOTO，並曾參與「WonderSwan」主機的開發工作。1997年10月4日在一次交通意外中逝世，享年56歲。

青年時期的橫井身手頗為了得，中學時代他更加入了學校的柔道部，不過，在一次校際柔道比賽中，橫井被對手投擲擊倒至鎖骨骨折，入部只不過是兩星期的他因此而被迫終止了柔道部的活動。之後，橫井又加入了當時極受女孩子歡迎的社交舞團。橫井從鋼琴中學習到的節奏感，以及他獨有對微巧動作的領悟力使他同樣在社交舞團裡無往不利，當時橫井只是透過模仿導師的舞姿，便輕易學會了各種複雜的社交舞步法。進入大學之後，橫井參加了一次單人社交舞大賽，更在探戈舞的組別裡獲得亞軍的成績。(據說橫井是因為受到許多女舞蹈員的邀請希望成為他的舞伴而感到煩厭，最後更停止了社交舞的練習。)

橫井自小便喜歡親手製作各種玩意。雖然在他的童年時代超合金模型非常流行，但他顯然對此並不太感興趣，而沉迷於紙粘土造型、火車模型改裝等玩意，有時甚至會因此廢枕忘餐。中學時代，他又利用在模型店裡購買的模型木料，運用特別的接駁方法製造了一個可以伸縮的道具 (這可說是他加入任天堂後設計的「Ultra Hand」的原型)。大部份時間以單車代步的橫井，由於希望可以在單車上使用錄音機錄下收音機播出的電台節目，於是便設計了一個可防正單車震動影響錄音的防震裝置。到了大學時代，橫井又喜歡上徒手潛水，並自製了一個捕魚叉。所有這些經驗都成為了日後橫井在任天堂裡工作的基礎。

1965年橫井畢業於日本同志社大學電子工程學系，可惜其後他所應徵的多間工司均沒有錄用他。作為最後的選擇，橫井便加入了花札製造公司任天堂。不過，當時橫井的工作並不是甚麼開發工作，而是擔任花札生產設備的維修工作技術員。但他對於手工的鍾情仍然非常強烈，而且由於工作並不繁重，橫井在工餘時間便利用工場裡的紙牌生產設備隨意製作出不同的玩具。

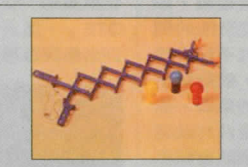
幾個月後，有關橫井的事傳到山內博社長的耳中，山內博將橫井叫進他的辦公室，由這一刻開始，橫井在任天堂的開發工作生涯便正式展開。

## 橫井軍平與電子玩具

1966年，即橫井加入任天堂的第二年，他便開發了一個名為「Ultra Hand」的玩具 (當時售價為800日圓)。Ultra Hand其實是他童年自己設計的小玩具，想不到這件童年玩意商品化再配合電視廣告宣傳之後，竟然大受歡迎，Ultra Hand在日本全國售出了超過140萬個。相信許多讀者亦曾經玩個這個可以手動伸縮的機械手。

新產品的成功，進一步促使山內繼續這方面的投資，於是山內便隨即著手開設一個新的開發部門，橫井亦由設備維修工作轉到新的開發部門工作。當時山內對橫井說：「你的全部責任便是開發一切有新意的玩具產品。」接到社長之命的橫井，當然不希望辜負社長的期望，於是在其後的多年裡，橫井運用他充滿創意的頭腦。先後設計出多款不同的玩具產品。

### 橫井軍平初期設計的玩具產品



ULTRA HAND (1966／600日圓)：首先打入香港市場的任天堂產品不是紅白機，而是這個Ultra Hand。



ULTRA MACHINE (1968／1480日圓)：小型投球機器。



LOVE TESTER (1969／日圓)：只需要手握測試器，便可以量度愛情度。



ULTRA SCOPE (1971／2980日圓)：利用潛望鏡原理設計而成的實用玩具。

1968年，任天堂再推出「Ultra Machine」(當時售價為14800日圓)。所謂的Ultra Machine其實是一個發射乒乓球的小型投球器，利用附帶的小型球棒，玩者將可以進行單人的小型棒球運動。當時正直日本巨人棒球隊向著九連勝 (1965-1973) 進發的初期，日本棒國界一片興旺，國內更出現了提供場地及發球機器供一般人仕練習用的新型事業，而任天堂這個小型發球機器Ultra Machine正好乘著新潮流的高峰，Ultra Machine在三年內一共售出了超過二百萬套。



◆可高速彈射出車模型的「Shoot Racer」。

三年後，橫井又設計了一個名為「Ultra Scope」(當時售價為2,980日圓)的潛望鏡玩具。當時在電視台播出的廣告中這樣描述Ultra Scope的用途：「利用Ultra Scope，你可以在車廂裡觀察塞車的情況！」雖然Ultra Scope由於價格較高，受歡迎程度亦不及之前推出的兩款產品，但無可否應，Ultra Scope仍然非常受歡迎。

橫井認為遊戲產品必需能夠把握大眾潮流的前線，並設計出能夠捕捉群眾幻想的玩具產品。當日本國內的一級方程式賽事處於全盛期的時候，任天堂便推出了可以發射模型玩具車的「Shoot Racer」、在自由戀愛風潮逐漸盛行之時，任天堂又推出了一個可以量度「愛情度」的「Love Tester」(1969／1,800日圓)。

橫井回憶這段經歷時曾這樣說：「無論是現在還是在我的童年時代，當我看到別人因為我親手設計的東西而表現出喜悅的神情的時候，那就是我感到最快感的一刻。」(待續)

DC 最後之大作 --『莎木II』終於都推出了！以下筆者將會純粹從玩家的角度，透視遊戲的優與劣。無論您喜不喜歡『莎木』遊戲，看過以下的文字後，相信可讓您對新一集遊戲有更深的了解和體會。

# 莎木II

GAME PLAYERS GAME·DATA
發售商：SEGA
售價：7800 日圓
發售日：發售中〔9月6日〕
遊戲類型：FREE
容量：GD-ROM
記憶：22 BLOCK 以上

## 似是而非、但製作認真！

對於本地的遊戲用家來說，『莎木II』或多或少都會帶給他們多一份趣味和親切感，因為新一集遊戲內絕大部份篇幅都會以香港的三個地區 -- 包括「香港仔」、「灣仔」和「九龍城」作舞台。當然，「香港仔」和「灣仔」並不是由一條「英皇道」相隔，而86 年的「九龍城」也沒有遊戲內描述得那麼恐佈〔就算是描繪昔日的九龍城寨也未免太誇張吧〕。在本地人眼中，遊戲在這方面可能真的是粗陋得可笑；但遊戲始終是遊戲，如此安排可能牽涉到劇情需要或其他技術性的問題。但是，如果您能夠從小處著眼，就不難發現開發人員在創造這個「虛擬香港」時，的確曾下過不少心思和努力。好像是茶樓食肆的菜牌、修路工程的告示、樓宇的招租廣告、以至放在道路兩旁的廢紙箱等等，都是必須經過詳細的資料搜集才能做得如此仔細的；而上述各項都只屬遊戲內背景的一小角而已，其他可動的物件，建築物更是多不勝數。無論您欣賞與否也好，也不能否定開發人員在製作遊戲時的認真程度。


遊戲內車水馬龍的英皇道。


郵筒上的圖案，真的有點像香港郵政署的標誌呢！

## 革新的系統、彌補前作不足！

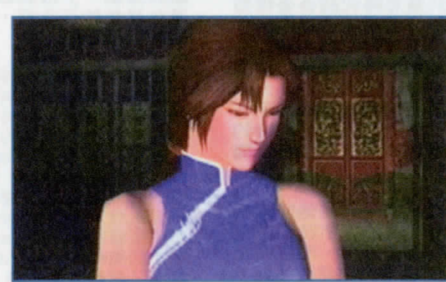
除此以外，遊戲在系統方面的更新及改良，也絕對是值得遊戲迷欣賞的。多個在『莎木II』遊戲內出現的全新系統，好像是「ACTION SELECTION」、「NAVI-MAP 機能」、「等待系統」、「CHASE SYSTEM」等等，都能令玩者在玩遊戲時更加方便，亦彌補了前作在系統計設上的不足之處。

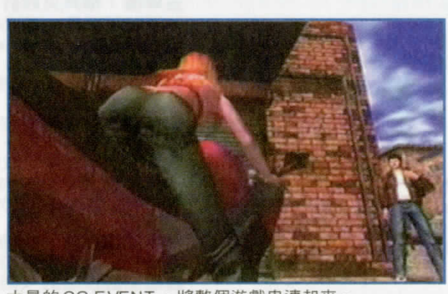
## 故事情節緊湊、遊戲更形緊密！

汲取了上集的經驗，今集遊戲的編排比上集來得緊密得多。遊戲的基本模式仍然是調查、調查、再調查，但幾乎在遊戲內任何一個時刻，玩者都會知道自己正在做甚麼或將要做甚麼；這實歸功於開發人員巧妙的安排。此外，今集的另一項特點是強化原有的「QTE 系統」，又增加了「COMMAND QTE」，加上倍增的「FREE BATTLE」場面，令到遊戲與故事能否真正融為一體。


今集的芭月 涼可謂「打交多過食飯」！

在故事方面，可能是上集『一章』實在是太短的關係，今集無論在劇情的緊湊性以至故事的張力方面都較上集來得出色；每件事件的前因後果、主線分線的配合等，都安排得井井有條。在角色方面，今集登場的新角好像是「紅 秀瑛」、「JOY」、「刃 武鷹」、「阿王」等等，都描繪得有血有肉。另外，新一集遊戲又刻意加插大量 CG EVENT，令故事的流暢度和電影感驟增，亦令到玩家能夠更投入遊戲的虛擬世界。


筆者今集最喜歡的角色 --「紅 秀瑛」。


大量的CG EVENT，將整個遊戲串連起來。

## 最大敗筆 -- 玲 莎花登場？

但是，世事是沒有完美的；要算到今集遊戲的最大敗筆，筆者認為是安排女主角玲 莎花於遊戲末段登場。為了回應玩家們的要求〔其實這要求亦頗合理〕，遊戲監督鈴木 裕「粗暴地」安排居於桂林森山之內的「玲 莎花」，在遊戲末段邂逅追蹤「龍鏡」和「鳳凰鏡」之謎的「芭月 涼」，繼而為莎木這個傳奇故事翻開新的篇章。構思尚算可以，但手法就極之低劣；玩完全隻 DISC 4，最大得著是見到「玲 莎花」出場，以及終於明白『莎木』名字的由來，其他時間「芭月 涼」就是在桂林通山走、四處探路，又或者拾拾柴支、及搜遍「玲 莎花」家的每個角落等，與 DISC1 至3 充實的內容明顯格格不入。可以的話，筆者寧可將DISC 4 從遊戲中刪除，又或是將遊戲延期，待DISC 4」真正完成後才將遊戲正式推出，總比現在那樣不倫不類好得多〔這兩項建議相信都會引起不少『莎木』迷激烈反對〕。


遊戲名字的由來 --「莎木」。


十分期待『莎木III』的來臨！

### KACHEN



老實說，在玩『莎木II』遊戲之前，筆者對這遊戲的印象其實並不深刻；對於上集『莎木一章 ~橫須賀~』，筆者最終甚至沒有把遊戲完成〔因為筆者不喜歡遊戲主角遊手好閒、日日打機的生活〕。但是，新一集『莎木II』俾筆者的感覺卻是恰好相反；故事較前作充實精彩自然不在話下，而遊戲在系統上的改良，亦令到整個遊戲節奏更形緊密。加上充滿魅力的角色、配以華麗的 CG 片段；無論您有無玩過上集遊戲，本作也絕對值得您一試。

# 街頭GAME霸王

BY：ZAC

由於ZAC又再次轉移陣地至新生《GAME PLUS》，「街頭GAME霸王」以後會由小弟接手，請各位街機人高抬貴手，多多支持……

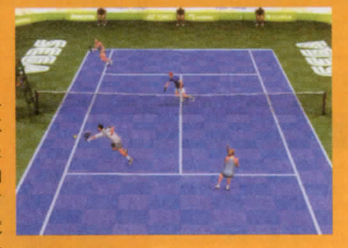
## 到底有未？（怒）



如果各位有睇開《GAMEPLAYERS》的話，都應該知道小弟是超級《VF》迷，最新一集《VF4》幾時到港，絕對是生死攸關的問題（←誇張）。本來上幾個星期同機舖老細問過，知道《VF4》大約在9月15號左右會同《聯邦VS自護DX》一齊到港，但結果《GUNDAM》就通街都有，而《VF4》就仍然一部都無。連英國倫敦都出左《VF4》啦，香港今次可謂認真失敗。

經過多次詢問之後，筆者知道《VF4》總之就會在9月尾推出，但相信只有少量大場如金星、太子聯合會入貨（四萬蚊塊底板喎，咁差市道真係無人敢去搏），大家記得留意了！另外還有一件事，就是VF.NET在香港是不適用的，就算玩者有VF.NET的IC咭，香港的機殼也不會有位給你插咭，這真是十分可惜，因為有戰績和段位顯示，可以挑起更多人「練功」的意欲。

## 《POWER SMASH 2》測試完畢



SEGA部網球機續集《POWER SMASH 2》（海外版名稱：《VIRTUA TENNIS 2K2》），早輪曾經在灣仔區出現，令不少人以為這遊戲已經推出，不過原來這只是LOCATION TEST，數天後那部機就消失得無蹤。今集正式加入了雙打機能，又有女子選手可用，理論上稱得上是大進化。但就筆者所見有興趣玩的人不多，或許人們覺得這遊戲新鮮感欠奉？！

## 《聯邦VS自護DX》見街！

近一兩個星期街機最熱門的話題當然是CAPCOM的《機動戰士GUNDAM聯邦VS自護DX》了！這套遊戲在港日兩地都點HIT法相信不用多講，雖然這個新版的改動不是太多，但各大機舖都樂於入貨，看來對它相當有信心！不過以我所知玩家們對這套改版的反應認真麻麻，據一位玩開《GUNDAM》的朋友所講，今集的新要素絕對是可有可無，陸戰型吉姆同陸戰型高達都唔係勁，自護軍方面的MS又改到不倫不類，太空版圖又唔夠刺激，因為大家都射唔中大家，搞到成日TIME OVER……高手覺得無癮之餘，隻GAME初心者又難以入門，因為今集的CPU超勁，以前可以過到三四關的人，今集隨時一關都過唔到！所以雖然《DX》出左，舊版本仍然有好多人，對機舖來說，這可能係件好事都未定……



## 新一輪KONAMI音樂GAME攻勢








到了9、10月這段期間，又是KONAMI音樂GAME新作推出的高峰期。首先打頭陣的有《GUITAR FREAK 6TH》同《DRUMMANIA 5TH》，水貨版本早在兩星期前已經到港，初步玩家的反應不俗。之後在10月推出的則有《beatmania IIDX 6TH STYLE》、《DDR MAX》（即6TH MIX）同《pop'n music 7》也會緊接其後！而《beatmania IIDX 6TH STYLE》的新歌LIST最近也已經公開了，當中6和7星歌竟佔了新歌總數七成以上！而人氣DJ TaQ在今集除了和DJ TAKA合作了一首新歌之外便沒有新作了，實在可惜！

### 《beatmania IIDX 6TH STYLE》新曲LIST

| 難度 | 曲名 | 類型 | ARTIST |
|---|---|---|---|
| 3 | Doigts de Fatine | CELTIC | Osamu Kubota feat. Sizzle Ohtaka |
| 4 | Silhoette of My Mind | GOTH | ReR |
| 5 | A New Morning | HOUSE | Yukihiro Fukutomi |
| 5 | BALLAD FOR YOU想いの雨 | BALLAD | NM feat. Thomas Howard |
| 5 | Beautiful Days | HOUSE | Fantastic Plastic Machine |
| 5 | Retrospective Song | BOSSA LOUNGE | Orange Lounge |
| 5 | Wow Wow | 70's DISCO | sampling masters AYA |
| 6 | 19,November | HOUSE | good-cool |
| 6 | Fly Away(INSTRUMENTAL) | TRANCE | Vincent de Moor |
| 6 | fly through the night | TRANCE | Mr.T |
| 6 | Free Style | DANCE POP | Shapes |
| 6 | JUST DO IT | HYPER TECHNO | NIKI |
| 6 | こっちを向いてよ | SOUL | vivi |
| 6 | LOVE IS DREAMINESS | HAPPY HARDCORE | L.E.D.-G VS GUHROOVY fw/asuka |
| 6 | M-02stp.ver1.01 | TWO STEP | Shoichiro Hirata |
| 6 | NIGHT OF FIRE | SUPER EUROBEAT | NIKO |
| 6 | REAL LOVE | HYPER TECHNO | MAGIK K |
| 6 | ROMEO & JULIET | SUPER EUROBEAT | LOLITA |
| 6 | SOMETHING WONDERFUL | EPIC TRANCE | L.E.D. |
| 6 | YESTERDAY | SUPER EUROBEAT | CHERRY |
| 7 | Blueberry Stream | HOUSE | dj TAKA |
| 7 | Buffalo | ROCK | good-cool feat. Hideo Suwa |
| 7 | Colors<radio edit> | TRANCE | dj TAKA |
| 7 | DIVE ～INTO YOUR HEART～ | HYPER TRANCE EURO BEAT | NAOKI feat. PAULA TERRY |
| 7 | Five Regrets | JAZZ ARGENTINO | Osamu Kubota |
| 7 | Flowtation(Original Mix) | TRANCE | Vincent de Moor |
| 7 | G2 | DRUM'N' BASS | Aya |
| 7 | L'amour et la liberte' | TRANCE | NAOKI underground |
| 7 | Linus | LOUNGE POP | LEGO STUDIO |
| 7 | NEMESIS | TECHNO | D.J.SETUP |
| 7 | rottel-da-sun | ROTTERDAM TECHNO | sampling masters MEGA |
| 7 | PARAPARA PARADISE | SUPER EUROBEAT | DOMINO |
| 7 | Summer Vacation(CU MIX) | TRIP HOP | OutPhase |
| 7 | VJ ARMY | ALL MIX | good-cool |
| 7 | Y31 | RAVE | tiger YAMATO |






TEXT: KACHUN




# 隱藏人物繼續曝光！

## 雷武龍

TIME RELEASE CHARACHTER NO.4

一直在警界在活躍表現的雷，由於太忙關係，一直冷落同居的戀人；對方因此轉而同雷的部下相戀，此事令雷太感失落。與此同時，因為一次逮捕某犯罪組織的任務失敗，雷被一直妒忌他的同事們誣衊，指任務失敗的原因是雷向對方通風報訴所致，而雷亦因此被判一個月謹慎處分。在這段期間，雷接到有關該組織的人會參加「THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT」的線報；為了洗脫污名，雷便決定隻身參加那個格鬥大會。

### 出現條件

遊戲機設定好後的第49天後，在RANDOM選擇中便有機會使用，而在第七關的中BOSS戰中也有可能遇上他。而在遊戲機設定好後第56天後，便正式可以使用。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 |
|---|---|---|
| 蛇突雙擊 | ●● | 上上 |
| ONE TWO PUNCH | ●● | 上上 |
| 龍聲下段腳 | ⇨☆●●●●●● | 中中中中下 |
| 龍聲中段腳 | ⇨☆●●●●●● | 中中中中中 |
| 龍聲第1發~蛇形 | ⇨☆●之後⇧或⇩ | 中 |
| 龍聲第2發~龍形 | ⇨☆●●之後⇧或⇩ | 中中 |
| 龍聲第3發~豹形 | ⇨☆●●●之後⇧或⇩ | 中中中 |
| 龍聲第5發~虎形 | ⇨☆●●●●●之後⇧或⇩ | 中中中中 |
| 龍聲中段腳~鶴形 | ⇨☆●●●●●●之後⇧或⇩ | 中中中中中 |
| 醉虎擊 | ⇦⇦● | 上 |
| 綜爪牙 | ⇨☆●●●● | 上上中中 |
| 燕尾落 | ⇩ (或⇦) ● | 中 |
| 旋風連腳 | ●● | 中 |
| 旋風連腳 | ⇨●● | 中 |
| 搖震擊 | ⇨☆●● | 上中 |
| 虎蹲山 | ⇨☆●⇩● | 上下 |
| 鶴翼飛翔腳 | ⇩ (或⇧或⇦) ● | 上 |
| 虛環腳 | ●● | 上下 |
| 雷光跳腳 | ⇨⇨⇨● | 中 |
| 後掃燕舞 | ⇧●● | 下上 |
| 卷暫連腳 | ●●●● | 下下中 |
| 狼牙搖震擊 | ⇨☆●●●●● | 中中中上中 |
| 狼牙虎蹲山 | ⇨☆●●●●⇩● | 中中中上下 |
| 刃落 | ⇦● | 中 |
| 狼牙蛇突連擊 | ⇨☆●●●●● | 上中中中下 |
| 狼牙蛇突連擊卷暫連腳 | ⇨☆●●●●●●●● | 上中中中下下中 |
| 雷光下段腳 | ⇨●●●●● | 上中中中下 |
| 雷光中段腳 | ⇨●●●●● | 上中中中中 |
| 雷光中段腳~鶴形 | ⇨●●●●●之後⇧或⇩ | 上中中中中 |
| 弧流腿 | ●● | 中 |
| 轉身崩墜 | ●● | 上中 |
| 石頭 | ⬅● | 中 |
| 蛇雙拳 | ⇨● | 上上 |
| 轉身連咆 | ●● | 上上 |
| 轉身連腳 | ⇦●● | 中 |
| 蛇掌拳 | 橫移動中● | 上 |
| 橫移動~背刃落 | 橫移動中● | 中 |
| 妃睡鳥 | ⬅● | 特殊動作 |
| 鳳凰旋風腳 | 妃睡鳥中 ● | GUARD不能 |
| 鷹爪連腳 | 妃睡鳥中 ●●● | 中中中 |
| 妃睡鳥~旋風連腳 | 妃睡鳥中 ⇦● | 中 |
| 醉步 | ⇨●或對手拳攻擊的同時⇨● | 返技〔特殊動作〕 |
| 醉步腿 | 醉步中 ● | 下 |
| 醉虛擊 | 醉步中 ● | 中 |
| 醉連拳 | 橫移動中或醉步中 ●● | 中上 |
| 虛飲 | 醉步中a | 體力回復 |
| 睡臥 | ⇧(或⇩或⇧)●蹲下狀態時⇧(或⇩或⇧)● | 特殊動作 |
| 擊伏寢 | ⬇● | 特殊動作 |
| 背向 | ⇦● | 特殊動作 |
| 蛇形 | 橫移動中●(或●)或⇨● | |
| 飛空腳 | 接近時 ⇨● | 投技(●) |
| 衿締 | 接近時 ● | 投技(●) |
| 回身倒 | 接近 對手左面時 ● | 投技(●) |

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 |
|---|---|---|
| 閃光亂舞腳 | 接近 對手右面時 ● | 投技(●) |
| 背身亂舞腳 | 從背後接近時 ● | 投技 |
| 拂倒 | 接近時 ⇨➡● | 投技(●) |
| 倒落肘 | 接近時 ⬅● | 投技(●) |
| 瓶醉 | 龍形中 ●或蛇形中 ● | 投技(●) |

| 從蛇形可出的技 | | |
|---|---|---|
| 五形拳 龍形 | 蛇形中 ⇧ | 特殊形 |
| 五形拳 豹形 | 蛇形中 ⇩ | 特殊形 |
| 蛇突連擊 | 蛇形中 ●●● | 中中下 |
| 蛇突連擊卷暫連腳 | 蛇形中 ●●●●● | 中中下下中 |
| 蛇武 | 蛇形中 ●●●●●● | 上上上上上上 |
| 卷暫腳 | 蛇形中 ● | 中 |
| 蛇尾 | 蛇形中 ● | 下 |

| 從豹形可出的技 | | |
|---|---|---|
| 五形拳 蛇形 | 豹形中 ⇧ | 特殊形 |
| 五形拳 鶴形 | 豹形中 ⇩ | 特殊形 |
| 豹手 | 豹形中 ● | 中 |
| 豹雙爪 | 豹形中 ●● | 下上 |
| 豹掃腳 | 豹形中 ● | 下 |
| 豹形~雷光中段腳 | 豹形中 ●●●●● | 上中中中中 |
| 豹形~雷光下段腳 | 豹形中 ●●●●● | 上中中中下 |

| 從鶴形可出的技 | | |
|---|---|---|
| 五形拳 豹形 | 鶴形中 ⇧ | 特殊形 |
| 五形拳 蛇形 | 鶴形中 ⇩ | 特殊形 |
| 鶴突 | 鶴形中 ● | 中下中中 |
| 鶴翼 | 鶴形中 ● | 上 |
| 跳鶴連擊 | 鶴形中 ●●●● | 中下中中 |
| 鶴爪 | 鶴形中 ● | 下 |

| 從背向狀態可出的技 | | |
|---|---|---|
| 背身打 | 背向中 ● | 上 |
| 背身下掃打 | 背向中 ⇩● | 下 |
| 背身崩墜 | 背向中 ● | 中 |
| 背身燕尾落 | 背向中 ⇩ (或⇦) ● | 中 |
| 背身腿 | 背向中 ● | 中 |
| 背身後掃燕舞 | 背向中 ⇧(或⇩或⇧) ●● | 下上 |
| 從背向作擊伏寢 | 背向中 2● | 特殊動作 |
| 背刃落 | 背向中 ●●● | 中中中 |
| 從背向作朝天寢 | 背向中 ⇩● | 特殊動作 |

| 從虎形可出的技 | | |
|---|---|---|
| 五形拳 蛇形 | 虎形中 ⇧ | 特殊形 |
| 五形拳 龍形 | 虎形中 ⇩ | 特殊形 |
| 西虎爪 | 虎形中 ● | 中 |
| 虎爪掌 | 虎形中 ● | 中 |
| 虎旋腳 | 虎形中 ● | 上 |
| 虎掃腳 | 虎形中 ● | 下 |
| 虎旋腳~龍聲中段腳 | 虎形中 ●●●●●● | 上中中中中中 |
| 虎旋腳~龍聲下段腳 | 虎形中 ●●●●●● | 上中中中中下 |

| 從龍形可出的技 | | |
|---|---|---|
| 五形拳 虎形 | 龍形中 ⇧ | 特殊形 |
| 五形拳 蛇形 | 龍形中 ⇩ | 特殊形 |
| 龍砲 | 龍形中 ● | 中 |
| 龍牙 | 龍形中 ● | 中 |
| 龍尾 | 龍形中 ●● | 上下 |
| 龍牙連擊 | 龍形中 ●●●● | 上中中下 |
| 龍牙蛇突連擊 | 龍形中 ●●●●● | 上中中中下 |
| 龍牙蛇突連擊卷暫連腳 | 龍形中 ●●●●●●●● | 上中中中下下中 |
| 龍形~狼牙搖震擊 | 龍形中 ●●●●● | 上中中上中 |
| 龍形~狼牙虎蹲山 | 龍形中 ●●●●⬇● | 上中中上下 |

| 從睡臥狀態可出的技 | | |
|---|---|---|
| 從朝天作擊伏轉 | 朝天時 ⇩● | 特殊動作 |
| 從擊伏作朝天轉 | 擊伏時 ● | 特殊動作 |
| 伏寢掃腿 | 擊伏對手腳邊時 ●● | 下 |
| 伏寢後掃燕舞 | 擊伏對手腳邊 ●●● | 下上 |
| 仰寢後掃燕舞 | 朝向對手頭邊時 ●● | 下上 |
| 伏寢滑 | 擊伏對手頭邊時 ●● | 下 |
| 伏寢弧流腿 | 擊伏對手腳邊時 ●● | 中 |
| 跳弓腳 | 朝向對手頭邊時 ● | 中 |
| 跳起 | 朝向對手腳邊時 ● | 中 |

### 十連 COMBO

| 指令 | | | | → | ● | ● | ● | ● | ● | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 判定 | | | | | 中 | 中 | 下 | 下 | 中 | |
| 指令 | ⇦● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| 判定 | 上 | 上 | 下 | 中 | 中 | 中 | 上 | 中 | 中 | 上 |
| 指令 | | | | | | | | | ● | ● |
| 判定 | | | | | | | | → | 下 | 上 |






[按鍵]=左拳　[按鍵]=右拳　[按鍵]=左腳
[按鍵]=右腳　[按鍵]=左右拳同按　[按鍵]=左右腳同按
[按鍵]=左拳左腳同按　[按鍵]=右拳右腳同按　[按鍵]=左拳右腳同按
[按鍵]=右拳左腳同按　[按鍵]=左拳左腳右腳同按　[按鍵]=左拳右拳左腳同按
[按鍵]=左拳右拳右腳同按　[按鍵]=右拳左腳右腳同按　[按鍵]=四鍵同按
⇨=短入　➡=長入　☆=回中

**繼上星期後，今期繼續為讀者介紹『鐵拳4』隱藏人物；而今次出場的將會係雷武龍和BRYAN FURY。講多無謂，即刻去片啦！！**

# BRYAN FURY

## TIME RELEASE CHARACHTER NO.5

BRYAN自知命不久矣，故決定參加「THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 4」，取勝的話便可以得到三島財閥的頭領地位。除此以外，如果能夠在比賽場擊倒三島平八的話，便很有機會納入三島財閥的旗下，讓ABEL將自己的身體改造，以延續自己的壽命。

### 出現條件

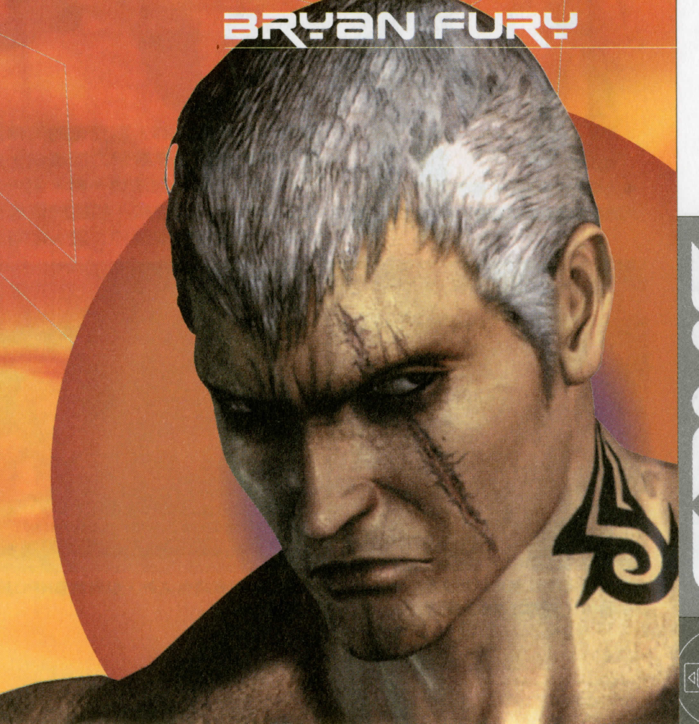
遊戲機設定好後的第42天後，在RANDOM選擇中便有機會使用，而在第七關的中BOSS戰中也有可能遇上他。而在遊戲機設定好後第49天後，便正式可以使用。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 |
|---|---|---|
| ONE TWO LOW KICK | [按鍵] | 上上下 |
| RISING COMBINATION | [按鍵] | 上上中中 |
| PLAYING COMBINATION | [按鍵] | 上上中下 |
| SOUTHERN CROSS COMBINATION | [按鍵] | 上上中 |
| SNAKE COMBINATION | [按鍵] | 上上上上上 |
| SOUTHERN CROSS PLUS ONE | [按鍵] | 上上中上 |
| ATOMIC COMBINATION (A) | [按鍵] | 上上上中 |
| ATOMIC COMBINATION (B) | [按鍵] | 上上上上中 |
| GATLING RUSH | ⇦[按鍵] | 中中中中中中中中中中 |
| CHOPPING ELBOW | ⇦⬅[按鍵] | 中 |
| LEFT BODY BLOCK | ⬁[按鍵] | 中 |
| LIGHTNING BLOCK | ⬁[按鍵]⬁不入[按鍵] | 中中中中 |
| DOUBLE BODY BLOCK | ⬁[按鍵] | 中中 |
| RIGHT BODY BLOCK | ⬁[按鍵] | 中 |
| RIGHT BACK KNUCKLE | ⇦[按鍵] | 上 |
| DOUBLE BACK KNUCKLE | ⇦[按鍵] | 上上 |
| MACH COMBINATION | ⇦[按鍵] | 上上上 |
| SLASH COMBINATION(A) | ⇦[按鍵] | 上中 |
| SLASH COMBINATION(B) | ⇦[按鍵] | 上上中 |
| STOMACH COMBINATION | ⇨[按鍵] | 上中中 |
| MACH PUNCH | ⇨➡[按鍵] | 上 |
| QUICK SOVAT | [按鍵] | 中上 |
| GATLING COMBINATION | [按鍵] | 中中中下 |
| GATLING PLUS ONE | [按鍵] | 中中中中 |
| STOMACH KNEE | ⇨[按鍵] | 中 |
| SNAKE EDGE | ⬁[按鍵] | 下 |
| STOPPING | ⇦[按鍵] | 上 |
| STOPPING FEINT KNEE | ⇦[按鍵] | 上中 |
| STOPPING FEINT STREET | ⇦[按鍵] | 上上 |
| STOPPING TRIPLE PUNCH | ⇦[按鍵] | 上上中中 |
| FREEZE COMBINATION | ⇦[按鍵] | 上上中下 |
| SLICER | ⇨➡[按鍵] | 中 |
| SNAKE SLASH | ⇨⇨⇨[按鍵] | 中 |
| SNIPER SOVAT | ⇧▯⇩[按鍵] | 中 |
| FLYING NULL KICK | ⇦⬅[按鍵] | 上 |
| KNEE BREAK | ⇦[按鍵] | 中 |
| QUICK LOW KICK | ⇩[按鍵] | 下 |
| LEG SLASH | ⬁[按鍵] | 中 |
| SNIPER SOVAT COMBO | ⇨[按鍵] | 上中上 |
| FLYING HEEL | ⇧▯⇩[按鍵] | 中 |
| SNAKE FANG | [按鍵]或⇩[按鍵]或蹲下狀態[按鍵] | 中中 |
| SOAK CLUB | ⇨[按鍵] | 上 |
| BACK SPIN MIDDLE KICK | [按鍵]或[按鍵] | 中 |
| SIDE LOW | ⇩[按鍵] | 下 |
| BODY UPPER | 站立途中[按鍵] | 中 |
| ATOMIC BLOCK | 站立途中[按鍵]擊中後⇨[按鍵] | 中投 |
| LIFT UPPER | 站立途中[按鍵] | 中 |
| KNEE CRASH | 站立途中[按鍵] | 中 |
| DOUBLE KNEE CRASH | 站立途中[按鍵] | 中中 |

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 |
|---|---|---|
| SHORT UPPER | 站立途中[按鍵] | 中 |
| DEVIL CLAW | 橫移動中[按鍵] | 上 |
| PHANTOM CLAW | 橫移動中[按鍵] | 中 |
| SIDE HAMMER | 橫移動中[按鍵] | 上 |
| GRAVITON HAMMER | ⇦[按鍵] | GUARD不能 |
| QUICK GRAVITON HAMMER | ⇨[按鍵] | GUARD不能 |
| SWAY | ⇩⇧⇦ | 特殊動作 |
| SWAY & SMASH | ⇩⇧⇦[按鍵] | 上 |
| 挑發 | [按鍵] | GUARD不能 |
| NEO STRIKE MACH COMBINATION | [按鍵]後七秒之內⇨[按鍵] | GUARD不能，上中中上上中上 |
| QUICK LEFT LOW KICK | ⇩[按鍵] | 下 |
| MACH KICK | ⇨➡[按鍵] | 上 |
| STOMACH BLOW | ⬁(或⬃)[按鍵] | 中 |
| DDT | 接近時[按鍵]⇨不入 | 投技([按鍵]) |
| BRYAN CRUSHER | 接近時[按鍵] | 投技([按鍵]) |
| FREE FALL | 接近對手左側時[按鍵] | 投技([按鍵]) |
| KNEE BLAST | 接近對手右側時[按鍵] | 投技([按鍵]) |
| HAMMER THROW | 從背後接近時[按鍵] | 投技 |
| DEATH MESSENGER | 蹲下狀態⬁⇩⬉[按鍵] | 投技([按鍵]) |
| PERING | ⇦[按鍵] | 返技 |
| PERING~MACH PUNCH | PERING對手左PUNCH後w | 上 |
| PERING~RIGHT BODY BLOW | PERING對手右PUNCH後w | 中 |

## 十連 COMBO

| 指令 | | | | | | | ↱ | [按鍵] | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 判定 | | | | | | | | 中 | | |
| 指令 | ⇦[按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] | [按鍵] |
| 判定 | 上 | 中 | 中 | 中 | 上 | 上 | 上 | 上 | 中 | 上 |
| 指令 | | | | | | ↳ | [按鍵] | [按鍵] | | |
| 判定 | | | | | | | 中 | 上 | | |



TEXT：小悠

# DIPS FANTASIA

RPG/Win95/2000/Me
今年冬季預定/價格未定/ENIX
(c)HEADLOCK Inc./Community Engine Inc./ENIX

## ENIX網絡RPG第二彈!

ENIX在近來發表了網上RPG大作《CROSSGATE》之後，很快便於這個月公佈了網上RPG作品的第二彈《DIPS FANTASIA》。今次發表的作品和之前的ONLINE RPG是同類型遊戲，可是在內容方面是有多少不同呢！現在便由筆者來為大家介紹一下吧。

### 完成度相當高的ONLINE RPG

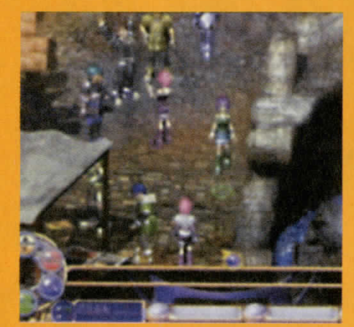
在網上這個幻想空間之中，有數千人的玩家同時進行冒險便是傳統的ONLINE RPG了。《DIPS FANTASIA》的基本遊戲模式，是與同一開發商推出的作品《CROSSGATE》沒有太大差異。可是在玩家的角度來看，對比起適合起學者玩的前作，「DIPS」的世界觀以及人物設定的確是較為正統而具魅力的，相信可以吸引一些網上遊戲的經驗玩家。而今次作品的舞台，是劍與魔法的異世界。在邊境地區的利特斯島上出現妖魔之影，可是在妖魔的身體之中發現了使生命活性化寶珠碎片"生命水晶"，於是達羅斯王國便派出許多人到島上找尋它。各玩者便是冒險者，於廣大的島上進行妖魔討伐和找尋生命水晶……



### 多姿多采的遊戲系統

在「DIPS」之中最著重的是同伴之間合作，在戰鬥之中不同的角色是有不同的技能使用。好像一隊冒險者之中要有主力負責戰鬥的戰士，知識和魔力並重的魔法師，為受傷的同伴治療的神官，解破迷宮陷阱的盜賊等等，不同的人在隊中有不一樣的功能。當然隊中扁重魔法還是攻擊力而編制，是遊戲的特色之一。例如玩者的隊中有兩名戰士，戰鬥的時候便會發動出強大的「CHAIN」攻擊，魔法也一樣。另一方面，志同道合的同伴們可以設立屬於自己的大本營。這個玩者的據點是需要大家去支持才可以繼續，組織的成員資金分配和共同物資是合作的專利。也可以攻擊其他的組織來佔領大本營，可是玩者必須要打倒守護神（龍）才可以成功。

◆人物的外貌是由6個不同部份的裝備來決定的。



◆在城鎮之中玩者可以於人們口中得到重要的情報，富傳統RPG風格。



◆除了玩者角色之外，也有許多NPC於故事之中登場。



◆要佔領別的大本營是需要擊倒守護龍!



◆維持組織的運作是需要同伴們合作才行。





# Throne of Darkness

RPG/Win95/98/2000/Me/NT 4.0
10月預定/8800日圓/CAPCOM


# 外國人眼中的日本武士道





近有許多於街機和家用機平台推出遊戲的開發商，也一步一步進軍PC GAME界了。例如剛才為大家介紹的《DIPS FANTASIA》便是以家用機上推出RPG遊戲而著名的ENIX開發，今次介紹為大家的另一個PC遊戲，便是由2D格鬥遊戲始祖CAPCOM推出的了。《Throne of Darkness》是一個以中世紀時代日本作為舞台的RPG，也是CAPCOM和Sierra On-Line合作推出的網上RPG遊戲。快來看看外國人心目中的日本武士世界吧！

## 痛快無比的武士活劇





在東方日出之地大和國，一個現在稱之為「KAMI」的時代……那時的大將軍KIRA．TSUNAYOSHI因為古代魔王ZANSHIN的憑依而要奪取天下，令國內戰亂四起。在這場戰爭之中維持中立的，便是由玩者操縱的7位武士！目的是潛入在充滿怪物的城中，奪取ZANSHIN的首級而戰。這個充滿鬼神傳說色彩的ACTION RPG遊戲，是由美國方面的Sierra On-Line負責主體創作。而CAPCOM是把整個遊戲日文化的開發商，所以這個作品是有日本語版和英語版兩個版本。玩者按照故事集結了7位武士，在10個以上的舞台將許多神話和民間傳說的怪物打倒，使用的使是武士最出色的劍技了！







## 充滿技巧的操縱方式



與一般的ARPG不同的地方，是《Throne of Darkness》之中玩者可以同時間操縱4個人物。他們是會按照玩者的操作做出一定程度的戰鬥，對於不擅長即時戰略SLG遊戲的朋友是可以安心了。在7人的武士之中，有二刀流的狂戰士，也有遠距離攻擊的弓箭手等等不同能力的角色，在戰鬥之中有團體合作呢。除了人物特色之外，玩者可以使用20種陣型來配合，不同的陣型對角色們是擁有不同的補助效果。












# 少年李大俠的經營遊戲

《仙劍奇俠傳》對本港的電腦玩家來說，可以算是無人不曉的。故事中的主角們：李逍遙、靈兒、月如和阿奴四人互相糾纏不清的情愛關係和一直都是個謎的結局，都深深吸引著玩家們。而在這一次，我們先將其中的情情嗒嗒撇下，來一次由他們所主演的經營遊戲。而角遊戲的時空也提前了，不知道這四位淘氣的小朋友會發生甚麼有趣的事情來呢？

## 故事大綱

話說在李逍遙在十五歲那一年，李大娘突然有事要離開家裡一陣子，於是便將客棧交給小逍遙代為打理了。就在短短的這一年中，他分別遇上了趙靈兒、林月如和阿奴三個可愛的女主角，並且在客棧中幫忙成為小廚師。就這樣，四人便在客棧中共同經營，一起生活。在這個和原本故事完全不同的時空中，故事會怎樣發展，而結局又將會怎樣呢？就要看看你的經營手法囉。

## 人物介紹



**仙劍故事中的大俠**

姓名：李逍遙　年齡：15 歲
身高：168 公分　喜好：午睡



**清純的小道姑**

姓名；趙靈兒　年齡：12 歲
身高：155 公分　喜好：沐浴



**刁蠻的女劍客**

姓名；林月如　年齡：14 歲
身高：160 公分　喜好：打獵



**可愛的小苗女**

姓名；阿奴　年齡：10 歲
身高：148 公分　喜好：食物

## 經營和冒險的結合

在每一天，李大俠都要每一天訂下該天的菜單，然後就要開鋪了。跟著就要應付輪著前來的客人了！除了要應付不同的菜單，分配給不同的廚師外，還要處理接踵而來的各種突發事件。如果沒甚麼客人的話，畫面上也會有蒼蠅飛過，讓玩者拍掉... 這個設計也蠻有新意的。在每天打烊後，李大俠可以編排各位女角到不同的地方練習或者替客棧打掃預備。李大俠也可以到她們的房間那兒探望她們，找她們聊天或者送禮物。而如果選擇「外出」的話，就可以進入大地圖，可以和女主角約會，或者到地下迷宮探險，找出各種不同的煮食材料。







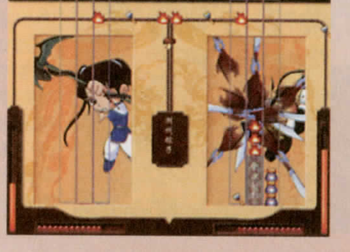


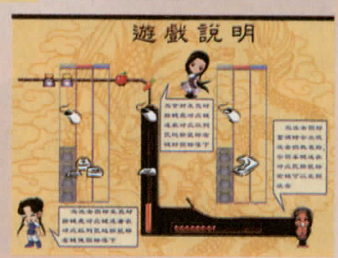


## 小遊戲：料理格鬥



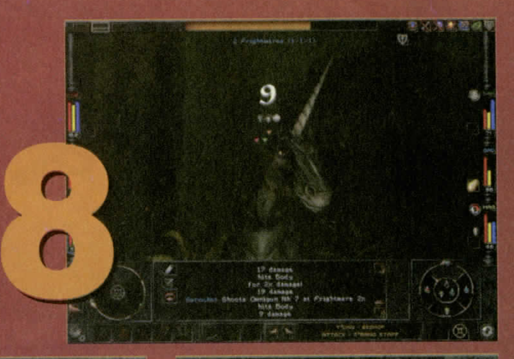

當客棧達到一定的名聲時，就可能在關門前有人來踢館；又或者在探險時，遇上了其他廚藝好手時，就會展開料理格鬥。料理格鬥好像一些方塊遊戲一樣，累積不同的材料，然後作出攻擊。起初可能會有點不習慣，但幸好遊戲中還付設了格鬥模式，玩家大可以先行練習練習再到遊戲中比賽哦。





# Wizardry 8 巫術 8


(遊戲及畫面仍在開發中)



## 精彩而且經典的RPG



巫術 (Wizardry) 系列可說是經典的立體迷宮角色扮演遊戲的代名詞。自1980年Sir-Tech推出了巫術的第一集《Proving Grounds of the Mad Overload》後，立體的RPG便開始進入了各玩家的電腦裡。在今作中，仍然是一貫的立體第一身視點為主的移動方法，但已不再是以前般四方向的「格仔」移動了。而在遇上怪物方面，也不是以前的突然遇上方式，而是改為了

## 豐富人物角色設定

在巫術的世界中，各個角色都是由玩家自己一手創造的。遊戲中有11個種族，其中包括了humans(人類)、elves(精靈)、dwarves(矮人)、gnomes(地精)、hobbits(地精)、faeries(妖精)、lizardmen(蜥蜴人)、dracons(龍人)、rawulfs(狗人)、felpurrs(貓人)及mooks(雪人)。他們各有著他們的基本屬性及抵抗能力。而他們會有著不同的職業，而職業又分為Fighters(戰士)、Mages(巫師)、Priests(牧師)、Rogues(賊)、Rangers(流浪漢)、Alchemists(鍊金術士)、Bards(遊吟詩人)、Psionics(靈法師)、Valkyries(女武神)、Bishops(主教)、Lords(領主)、Samurai(武士)、Monks(僧侶)、Ninjas(忍者)及在今作中新增的Gadgeteers(火槍使)。就這樣，可以作成的組合可以多達百多種呢！而如何去創造一個強勁的隊伍，就要努力嘗試了。













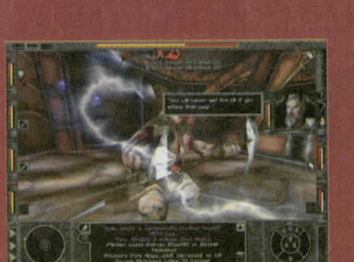



## 久別... 終於再逢

自上一集《Crusader of the Dark Savant》推出之後，到現在也已經有約五、六年的時間沒有推出新作了。還記得筆者遊玩巫術六及七之時，還是一個中學生呢... 雖然在1998年曾經推出過Windows版本的巫術七，但是對一眾玩家而言，都是期待著新作吧。據聞此戲將會於今年的十月左右會推出，但是在官方的網頁還沒有更新過，更未見有任何宣傳攻勢，從此看來也許還要多延遲一陣子吧。但是從開發圖片看來，筆者也相信在半年至一年內將可以推出市面，大家也不用苦等了。









## 細數巫術作品

| 名稱 | 發行年份 |
|---|---|
| Proving Grounds of the Mad Overload | 1981 |
| Knight of Diamonds | 1982 |
| Legacy of Llylgamyn | 1983 |
| Return of Werdna | 1985 |
| Heart of the Maelstrom | 1988 |
| Bane of the Cosmic Forge | 1990 |
| Crusader of the Dark Savant | 1994 |
| Wizardry Gold* | 1998 |

*：Wizardry Gold 是Wizardry 7 Crusader of the Dark Savant 的Windows 版本，內容除了加入了提示及自動地圖外，還加上了語音系統。

# 武林群俠傳

## 武林的小子要打出頭來!!

### 故事背景

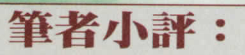
這故事是發生在金庸群俠傳(不是現在大盛行的那一隻，而是好幾年前的一隻角色扮演遊戲。)之後的一百年後。在那故事中的主角小蝦米奪得十四本奇書後將十大高手擊倒(如果有玩過的玩家都應該會記得郭靖的雙手互搏是如何厲害...)，跟著便不知所蹤了。世人便造了一個他的銅像放在洛陽城中來記念他。本遊戲的主角也就是因為景仰他而來到洛陽，開始他的冒險故事...




### 自由度相當高的角色扮演遊戲

這遊戲和一般的角色扮演不同，因為玩家可以自由選擇去做任何事情，包括去賺錢、練功、和別人閒聊甚至閒著不幹任何事也可。當然，遊戲中的時間是會流逝的，到最終會成為武林豪傑還是游手好閒的無聊人就要看看玩者的造化了。

為了表達出細緻的人物設定，人物參數多得令人摸不著頭腦。雖然看來很繁複，但是其實只要留意著自己所想學的是甚麼功夫或者目標是學到甚麼程度，便努力往該處練習便可以了。如果太貪心只會令自己週身刀、無張利，不能克敵制勝。但當然，在遊戲初期時努力練習基本功及賺取銀兩是絕對少不免的。



### 筆者小評：

和這遊戲的前作《金庸群俠傳》相比，本遊戲的複雜性高了很多，但是相對地，遊戲也細緻了很多。除了武功外，主角更可以學習琴棋書畫，成為文韜武略皆精的俠士。遊戲中仍然存在著前作中最強的「野球拳」，而且還是要練到最高等級才有成效... 對於本系列的玩家來說，這是一個很好的點子。而對於對本遊戲沒有任何認識的玩家而言，這遊戲也可以給他們一個新機會去玩一個完全自由的角色扮演，領略一下自由選路線的樂趣，實在是一隻不俗的遊戲。

## 人物簡介

以下是天龍八部中的八位角色，也就是本遊戲中的最後頭目。

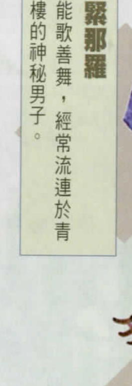


**厲蒼天**
前魔教教主，在三十年遭眾正派高手圍攻而亡

**龍王**
現魔教教主，武功高強，行為古怪，亦正亦邪。



**夜叉**
二十多歲的女子，集詭異和美艷於一身的輕功高手。



**緊那羅**
能歌善舞，經常流連於青樓的神秘男子。





**阿修羅**
外表和內心都令人感覺冰冷的女子，沉默寡言。

**乾達婆**
喜好音樂，擅於玩琴，但不喜歡和人交往。



**摩呼羅迦**
個性陰沉，行事毒辣的使毒高手。



**迦樓羅**
武功高強甚至不下於龍王，但因和龍王不和而隱居。

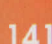












TEXT：MARKS



## PROFILE

本名：鈴木繭菓/Suzuki Mayuka
出生日期：1981 年7月8日
年齡：20 歲
出身地：靜岡縣
星座：巨蟹座
身高：152cm
三圍：B84/W56/H84
興趣：滑雪板、購物、製作零食

*今次介紹給大家認識的美少女正是怪獸的剋星——鈴木繭菓，因為她正為「超人」系列的新一輯《ULTRAMAN KOSUMOSU》(超人 哥斯莫斯)擔任以可愛隊員出場的女主角——森林綾乃，其美貌連怪獸見到這個少女都感到心動的感覺而喪失戰意，至於她如何幫助超人相信不久便可以在電視機看到。此外，因為這套特攝片不單使鈴木繭菓人氣急速上昇，而且亦連帶其CD-R 寫真集「Baby Size」亦得到好成績。*

# 鈴木繭菓

## Suzuki Mayuka

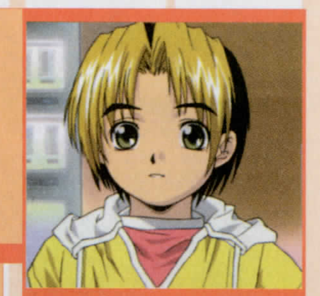


# 進入圍棋的宇宙之中





## 棋魂



10 月 10 日起每週星期一午後 7：27 分於東京 TV 系播放

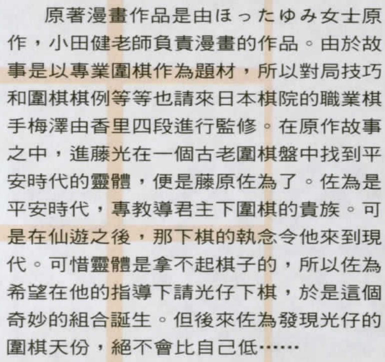
最新的秋季新番組之中多了一個被受注目的作品，便是今次要介紹給大家的《棋魂》。若喜歡看漫畫的朋友一定會知道《棋魂》是日本漫畫週刊《少年 JUMP》連載的作品，題材是圍棋。圍棋一向給人的印象是上一輩人才會玩的東西，但是原著漫畫成功地將圍棋的另一面帶給大家，讓大家知道圍棋是一種簡單而高深的藝術，由小學生到職業棋手也是可以共同分享的棋子。主角進藤光，還有光仔的競敵塔矢亮也是年輕的美少年，加上指導光仔的平安時代貴族靈魂藤原佐為也是美男子來，這可說是原著漫畫吸引的地方。而下棋是一種非常沈靜的活動來，可是作者意外地將對局時的緊張感和下每一步棋的神髓表現出來，這便是作品另一個富魅力的地方。作品動畫化之後能成功將以上原素保留，並且加以進化嗎？實在是令人期待萬分。








## 棋魂 in COMIC



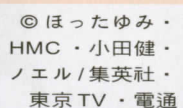
原著漫畫作品是由ほったゆみ女士原作，小田健老師負責漫畫的作品。由於故事是以專業圍棋作為題材，所以對局技巧和圍棋棋例等等也請來日本棋院的職業棋手梅澤由香里四段進行監修。在原作故事之中，進藤光在一個古老圍棋盤中找到平安時代的靈體，便是藤原佐為了。佐為是平安時代，專教導君主下圍棋的貴族。可是在仙遊之後，那下棋的執念令他來到現代。可惜靈體是拿不起棋子的，所以佐為希望在他的指導下請光仔下棋，於是這個奇妙的組合誕生。但後來佐為發現光仔的圍棋天份，絕不會比自己低……






## 棋魂 in ANIME

雖然 TV 動畫在 10 月 10 日才正式於東京 TV 系播放，但是動畫版的第一話圖片已經公開了，不如大家也先睹為快。TV 版的各個人物在設計上也盡量保持原著風格，而對局的神態也可以在螢光幕之中表現出來。棋子在棋盤上的感覺是動畫化的描寫重點之一，大家可以在畫面之中看到棋子的實感。■








TEXT：小悠



**一年容易又中秋**，不知道大家有沒有這個感覺呢？在四季之中我喜歡秋天和冬天，因為秋天的風很溫柔，好像輕輕抱著你一般，而冬天是一個平靜的季節，寒意之中卻突出了溫暖的感覺。大家有沒有同感呢？如果可以把這個感覺畫下來便好了。說回畫稿吧~有許多朋友來稿時問及可不可以用磁碟儲存畫稿寄來，答案是可以的，可是大家在使用磁碟save前要多加注意，因為圖畫的容量很大，所以用磁碟save的話要看看它可否完整儲存。我收過許多用磁碟save的畫稿，因為磁碟空間不足令畫只save了一半……另一方面大家用磁碟save的話也需要在碟面上填清楚姓名、筆名等等的資料，否則你得了獎也沒有法子通知你耶。在畫廊得到「優」的朋友是可以得到稿費，所以身分證No.是必須的。另外近來大家也少了寄畫稿來，希望大家積極一點吧！




### LEO

比例：A- 構圖：A- 技巧：B+ 上色：A-

畫的整體感覺不錯，在構圖方面的確是比上一幅作品進步。背景方面以右上角為光源以木顏色染上去，雖然是單色背景，可是出來的效果不俗。但可惜的地方是有了光源，卻影響不到人物的光暗感，這兒便是不夠細緻的地方。人物的比例和表情掌握得不錯，可以對比出卡爾和蘇的人物個性。利用電腦加上的字好像融入不到畫面之中，另外蘇的炎神劍比卡爾的雷神劍畫得好一點，也許雷神劍在質感上較難掌握吧！

### 必殺鳥

比例：A- 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：B+

今次的作品重點在於人物上，而背景的顏色溫和，所以成功突出了中央的人物。在背景的處理上和之前的作品很不同，看看不用太實的線套上去畫面也很美吧~細緻的地方依然是很細緻，可是這便會影響到作品的整體感覺了。天使的羽翼不太自然，可是在細微的地方例如腰帶、頭髮、和背景感覺上引出看不見的「風」，是值得大家學習的地方。




### 阿成

比例：B 構圖：B+ 技巧：B 上色：B

唔…阿成雖然有點犯規，可是畫的風格的確在黑白中表現出來。可是下次來稿記緊不要用鉛筆稿了，知道嗎？《天誅2》的三名主角，在黑白用色的影響之下，引出了「活在黑暗之中的人」這份感覺。人物的比例算是OK，但細緻的手部和衣紋便掌握不足夠了。




### 小G

比例：B+ 構圖：B+ 技巧：B 上色：B

嘿！妳很喜歡看少女漫畫的嗎？告訴妳，我也是十分喜歡看少女漫畫的哦（笑）。畫的構圖也頗為豐富，而人物的比例基本上是OK，可是女主角的雙腳是否過長呢？可以看出畫功還是很幼嫩，但是在人物姿態和表情的基本功不錯，相信花一點時間練習是會有大進境。






### Zidane

比例：A- 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：B

《TOE》的作品，RID的樣子卡通化了許多，看上去有多少Q版人物的感覺。人物的比例掌握得很不錯，而且木顏色令畫面很清楚。但是上線的時候是否有手震呢~請給自己多一點的信心好不？另一方面，上色技巧也是普普通通的，木顏色也可以做出不同的效果，在塗色的手法上鑽研一下吧。至於背景是如何畫，便要看看妳的畫想表達什麼來配合了。

## 投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。





248
queen's
road east

# LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

## To Gameplayers 的所有編輯：

你好！小妹是貴刊的長期讀者，有一些意見想反映給聰明的EDITORS.

小妹發現在今期的「FFX不用SPHERE盤爆機攻略」中，解決方法的字十分淺色，而且更和底色（海水的反光顏色）「混為一體」，令人們很難看清楚究竟寫什麼。（因為小妹用了很久才看得清）聰明的EDITORS看完這一期之後也應發現的。希望你們可以改善COLOUR的問題！（這因為其他的GAME書也經常出現這些問題呢！）

不過小妹看現今期（Vol.19）的封面很有心思呢！雖然小妹不太LIKE任天堂的GAME，但MARIO真的很美麗呢！

祝貴刊的銷量節節上升！聰明的EDITORS越來越聰明！

小妹是十分喜歡HAYATE的東涌妹

P.S.因為他很有型呢！

## TO：小妹是十分喜歡HAYATE的東涌妹

首先是多謝妳對我們GAMEPLAYERS一直支持，對於妳給我們的寶貴意見也十分多謝哦！

對於有關FFX不用SPHERE盤爆機攻略的版面設計問題，我們在出書之後也有發現，因為我們在美術部每完成一個版面之後，也會有校對工作。在編輯校對完成後才可以落實出菲林進行印刷。可是在經過印刷之後的效果一般也是比設計時有多少偏差，這也是不可避免的問題。不過我們是會與美術部那邊合作，盡量去使用對比較大的顏色使版面清楚一點。

哈！019那期的封面是MARIO，是因為日本那邊進行任天堂舉辦的GAME SHOW「SPACE WORLD」呢！我們在看到封面之後也十分喜歡，相信也有不少朋友喜歡這個封面的設計吧。而負責設計我們書封面的DESGINER是aggo！他便是每期給大家驚喜的人了。嘿！

FROM：GPM 編輯部

## Dear 小悠：

你好，我是第二次寄畫稿來的，有點兒問題想問的。像我今次寄磁碟來給你們，你們會寄回給作者嗎？以什麼file save給你們最好？

還有，若果給多些評批評會好點呢，最少我覺得是^^

最後我上次的畫沒有用廣告彩，反而有用木顏色呢。

字體很差，對不起。

請多多指教。

From
Leo

## Dear Leo

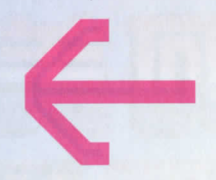
你好，聽到這個名字實在有多少的親切感，因為我在公司使用的杯子是獅子座Leo的，已經和我一起有差不多7年了（笑）。我是歡迎大家寄畫稿來的，以COLOUR COPY也好，用磁碟也可以的，可是我還是提議大家用原稿寄來，因為親身接觸過作品的話，比起單單是COPY或是畫面更加能夠深入了解作品。好像這次，你的畫是用了木顏色疊彩出現比較厚的效果，沒有接觸過原稿的話，你自己可以看得出是廣告彩還是木顏色嗎？另一方面，若果不去從畫的技巧來評畫的話好像沒有意思哦，作者也不會有進步，看的人也不知道作者下了什麼心思，對不？說實的啦~我本人雖然對美術有興趣，可是畫畫這方面的確是一知半解，單單是憑感覺和經驗來評分。至於給作者的意見也只是單純個人的感覺，多少也沒關係~^^，知道嗎？

From
Uriel Yuu









## 美國

「911事件」轟動世界，就連全球各地的藝能界也受影響。好像日本方面，宇多田光、久保田利伸、前SPEED的hiro和新垣仁繪等人均身在美國而且活躍於NY一帶，幸好在事件發生後眾人都平安無恙；另外，THE ALFEE也取消了他們的倫敦公演，原因是一旦開戰，FANS們的安全可能受到威脅；由深田恭子主演的一套日韓共同製作電視劇，原定是會到NY取景的，現在也要取消……看來一切活動要回復正常，還需要一段時間呢。

## DISC REVIEW



### 一片的自由

雖然GLAY仍然能夠保持TOP ARTIST的地位，但最近他們的歌曲實在比較「行貨」，難免令人覺得厭倦。不過這張《一片的自己》卻是近期難得一見的名曲，首先MELODY都很有TAKURO全盛期的味道，而細心地留意這首歌的歌詞後，你會發現其深層含有之意義，其實和現在這個動盪的時刻非常配合，連筆者也深被它所感動。留意這SINGLE只限定發售33萬張，大家欲購便要從速！

**GLAY**
19/9
UNLIMITED RECORD
1260 日圓
<PCCU-00009>



### THE LAST QUARTER~送給所有戀愛中的人~

在今年2月結婚，並剛在上兩個星期誕下男孩的相川七瀨，雖然距離復出還有一段時間，但FANS們可以先聽聽這張以「戀愛」為主題的MINI ALBUM。以前相川七瀨給人一種很ROCK、很COOL的感覺，但在這碟中大家可以發現她作為女性溫柔的一面。本碟內的歌不是每一首的結局都是幸福的，有些是以分手、失戀收場，不過在相川的歌詞中卻能流露著一份積極面對的意志。正如本碟的副題一樣，這是一張戀愛中的男女會感到共鳴的唱片。

**相川七瀨**
27/9
CUTTING EDGE
2310 日圓
<CTCR-18026>

## PICK UP NEWS

## 槇原敬之終於復活！



### 被捕後首次電視演出

在前年12月因為藏有軟性毒品而被捕，最後被法庭判處監禁1年零6個月、緩刑3年的歌手槇原敬之，在經過長時間的活動休止後，終於在9月20日公佈會在10月19日朝日電視的音樂節目「MUSIC STATION」現場演出！當日他預定唱出的新歌名為《ARE YOU OK?》(10月24日發售），根據槇原敬之本人說：「這首歌的歌名正是現在我最需要反問自己的說話。」

除了電視演出之外，槇原已有三年沒有舉行過的巡迴演唱會，其日程表也已經定好了。他將會在下年2月開始在日本全國九處地方，進行共13場的公開演出。

### Oricon SINGLE BEST TOP10 (17/9)

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 | 累積銷量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | - | Spirit dreams inside -another dream- | L'arc en ciel | 201020 | 201020 |
| 2 | - | ANOTHER WORLD | Gackt | 111560 | 111560 |
| 3 | - | LOVE 涙色 | 松浦亞彌 | 75470 | 75470 |
| 4 | - | STRAWBERRY & LION | SOPHIA | 73750 | 73750 |
| 5 | 4 | secret base ～你給我的禮物～ | ZONE | 64470 | 208450 |
| 6 | - | infection | 鬼束千尋 | 57380 | 57380 |
| 7 | - | 冒險者們 | Do As Infinity | 38410 | 38410 |
| 8 | 3 | 溫柔的歌 | Mr.Children | 33640 | 380070 |
| 9 | 1 | 寄不出的信 | V6 | 32410 | 167660 |
| 10 | 2 | Can'T Forget Your Love/PERFECT CRIME -Single Edit- | 倉木麻衣 | 31170 | 135160 |

### Oricon ALBUM BEST TOP10 (17/9)

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 | 累積銷量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | - | BEST+ 裡BEST+ 未發表曲集 | Cocco | 264870 | 264870 |
| 2 | 1 | Bon Appetit! | 竹內瑪莉亞 | 91930 | 942190 |
| 3 | - | SUPER EUROBEAT presents Euro Every Little Thing | Every Little Thing | 72120 | 72120 |
| 4 | - | HOTEL TIKI-POTO | THE HIGHLOW | 51040 | 51040 |
| 5 | 2 | FUNK ODYSSEY | JAMIROQUAI | 47290 | 162080 |
| 6 | 3 | Da Best Remix of Da Pump | DA PUMP | 43210 | 127160 |
| 7 | 4 | SAVE OUR SHIP | 濱田省吾 | 21870 | 278850 |
| 8 | 8 | Violation of the rules | HAL | 20790 | 67210 |
| 9 | 11 | Mr.Children 1992-1995 | Mr.Children | 19750 | 1858520 |
| 10 | 6 | Roadmade | KOBUKURO | 18680 | 73440 |





Text by Hj

# 阿美利堅國的高達事情




近日因為那事件，大家的目光不其然跑到美國去了，就連GAMECUBE的銷路，也一下子如股市般滑了下去…（賴得就賴？）不過除了那些「得個驚字」的事物外，其實也有不少好東西，就如這裡為大家介紹的美版「MIA」及高達玩具，不少款式不論是香港，甚至日本也沒有推出過！根據Bandai表示，所有美國獨有的款式，都會逐步推出日版，看來喜歡「MIA」的朋友要準備一下彈藥了。





◆高達11吋的「Deluxe Transforming Gundam」，由之前推出了W高達已表明是「可變形」的概念，而即將推出的GP-01可分拆出核戰機，GP-02的兩肩平衡器可如MG一般的活動。



◆高4.5吋的人物Figure，已推出至《0083》的人物，當中看到Gihren及達拉斯等日版一直沒有商品化的人物，看來他們的選擇也是以美國人的口味為依歸呢。



◆美版「紅勇士」已推出了一段時間，但當時比日版省去了一點武器，而這次量產型「勇士」是屬於DX版本，心括了所有武器，以及格托爾突擊機。



◆舊渣古將作獨立發售，基本輪廓是根據MG製作。除了有兩塊肩甲、標準武器及刺盾之外，還有在《第08MS小隊》中出現的毒氣彈發射器。



◆日本並沒有推出的「Deluxe Battleship Playset」，主要把《0083》中的艦隻商品化，圖中是阿爾比昂，可利用換件表現出打開彈射道、米加粒子砲的樣子，還附有4個只有1吋高的MS，分別是GP-01Fb、吉姆改及兩台GM Sniper II。



◆奪得GP-02後加圖的乘艦，姆撒爾級的皮爾喬特。除了GP-02、渣古及熱帶大魔外，還有GP-03D及小姆撒爾所用的外加推進器。



◆以重型武器眾多視稱的京寶梵，美版是全副裝備，當然少不那Chain Mine，配合Nt-1之後便可重現那精彩的場面了。

# 美版MIA的G Armor!

上期介紹了「GFF」即將推出的「G Armor」，想不到美國那邊廂，已利用MIA系列推出了！雖然外貌未必及得上「GFF」，但它重現電視版的那種味道，絕對是有過之而無不及！有膽量(？)到美國一走的朋友，不妨到玩具店去找找啊。








◆G-BULL完全重現，盾牌附設了兩種接駁方法，由雙手直接提著，或是連到手臂上。



◆與高達合體後可說是非常完美



◆G-SKY形態，由於核戰機的噴咀設計接駁位，即使分拆出來，也不會感到跟原來設定格格不入。







此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！ By 小悠

# CHEATS





## 隱藏歌曲與主角帽子換色

### PARAPARAPA2

SCEJ/SLG/ 發售中 /4980 日圓








這遊戲是SECJ於PS2推出的一個按鈕遊戲，在這個遊戲之中會出現許多小秘技。現在便由筆者來介紹給大家。例如主角的帽子可以改變顏色和隱藏RECORD SHOP等等。在「SINGLE PLAY」之中，玩者CLEAR了四周的STAGE之後便會有變化，主角會按CLEAR一周的次數變不同的顏色。1周目紅色、兩周藍色、三周粉紅和四周黃色，注意的地方是玩者要CLEAR一共8個STAGE一次，才開始計算。大家可以注意到每一版的背景顏色，是和主角帽子的變化相同的呢！另一方面，玩者在成功完成四周目之後便會一所隱藏的RECORD SHOP出現，大家可以嘗試玩《COOL》。完成的話便可以得到黃色的王冠。而第十首歌曲的出現方法是在各STAGE的「VS Computer」中CLEAR LEVEL 4便會出現。

## 三國武將全解封

### 真三國無雙

KOEI/ACT/ 發售中 /6800 日圓

榮光在這個月推出的《真三國無雙》可以說是秋季大作之一，不論在遊戲性和難度上也比上集提高了。在不同的模式之中可以找到遊戲樂趣不單是「斬斬斬！」的，而且玩者使用過的人物會隨著一場又一場的戰鬥成長，相信這也是吸引玩者的地方之一。第二個不可不提的地方當然是人物設定了，這集遊戲承前作與《決戰2》的華麗設定，使用的人物也是美男美女，不論是敵人還是同伴也可以使用。可是在遊戲之中除了以不同的人物完成故事，可以得到新人物進行遊戲之外，還有許多隱藏要素有待發掘的呢！玩者可以使用上集的爆機SAVE來進行今集的故事，這樣的話玩者便可以於三國之中，增加多兩名人物選擇。另一方面，不想一個一個人物玩出來的朋友，可以給大家一個秘技，一次過將三國的登場武將解封。







#### 上集爆機SAVE可新增人物

| |
|---|
| 魏國：許諸、甄姬 |
| 吳國：大喬、陸遜 |
| 蜀國：馬超、魏延 |
| 蜀國武將全解封 |
| 於模式選擇畫面按：L1、□、△、R2、L1、L2、L2、R1 |
| 吳國武將全解封 |
| 於模式選擇畫面按：△、L1、□、R1、R2、L1、L2、L2 |
| 魏國武將全解封 |
| 於模式選擇畫面按：□、△、L1、L2、R1、R2、L1、L2 |











主持：啟泰

經過讀者們的建議及我們的多番努力爭取下，我們的獎品終於也改為大家最歡迎的現金獎了。雖然不是甚麼大數目，但是也可以算是一點心意吧。在之前的問題中，都是問及大家一些遊戲中的資料，卻甚少(甚至好像沒有...)問及大家遊戲機本身的資料。就乘現在GAMECUBE剛新鮮出爐，便來考一考大家吧。

1.) 以下哪一種按鍵設計是任天堂專利的？

| a. ABXY 鍵的配置 | b. 有方向設定的C 鍵 |
|---|---|
| c. Analog 鍵 | d. 十字鍵 |

2.) GAMECUBE 的軟件規格是：

| a. 細小版CD-ROM | b. 細小版GD-ROM |
|---|---|
| c. 細小版DVD-ROM | d. 特製CD-ROM |

3.) 哪一隻不是和主機同日發售的遊戲？

| a. Luigi's Mansion | b. Wave Race Bluestorm |
|---|---|
| c. Pikmin | d. Super Monkey Ball |

4.) GAMECUBE 手掣的部件號碼是：

| a. DOL-002 | b. DOL-003 | c. DOL-004 | d. DOL-005 |
|---|---|---|---|

5.) GAMECUBE 中使用的圖像處理器的名稱是：

| a. ATI | b. GEKKO | c. Flipper | d. Splash |
|---|---|---|---|

6.) 以下哪一遊戲預定在下年(2002)才推出？

| a. 動物之森+ | b. Sonic Adventure 2 |
|---|---|
| c. FIFA2002 Road to FIFA World Cup | d. Star fox Adventure Dinosaur Planet |

7.) 記憶卡名叫「Memory Card 59」，59 的意思是：

| a. 59 個遊戲進度 | b. 59kb | c. 59mb | d. 59blocks |
|---|---|---|---|

8.) 機身裡的串列埠1 可放置：

| a. 打印機 | b. Modem | c. Harddisk | d. 通信對戰線 |
|---|---|---|---|

9.) 以下哪一間公司有份合作開發GAMECUBE 的圖像處理器？

| a. NEC | b. TOSHIBA | c. HITACHI | d. PANASONIC |
|---|---|---|---|

10.) GAMECUBE 的遊戲碟直徑長度為：

| a. 6cm | b. 7cm | c. 8cm | d. 9cm |
|---|---|---|---|

11.) 主機使用的伏特數為110V，耗電量則是多少W？

| a. 50 | b. 39 | c. 28 | d. 45 |
|---|---|---|---|

12.) GAMECUBE 規格的遊戲碟，最大的容量可至：

| a. 1.5GB | b.3GB | c. 2.5GB | d. 2GB |
|---|---|---|---|

# 答題表格

(歡迎使用影印本)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 2.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 3.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 4.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 5.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 6.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 7.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 8.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 9.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 10.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 11.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |
| 12.) | a.☐ | b.☐ | c.☐ | d.☐ |

姓名：　　　　年齡：

身份證號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

如果大家想參加有獎遊戲的話，可以填好答題表格，寄來「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GAME PLAYERS編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出一名幸運兒，將會獲得現金獎港幣一百大元，得獎者將會刊登姓名及致電通知。

今期截止日期：10月3日（以郵戳為準）

## 上期答案：

| 1.a | 2.a | 3.d | 4.c | 5.b | 6.c |
|---|---|---|---|---|---|
| 7.b | 8.b | 9.a | 10.d | 11.c | 12.c |





# Wonder Project J

## ＝機械少年比諾＝

文：小寶寶



機種：超級任天堂
遊戲類型：SLG
容量：24MB +電池記憶
發行公司：ENIX







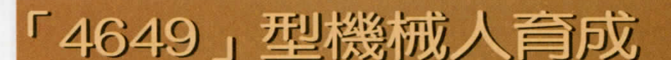






## 故事由被逮捕的博士開始

在遊戲開始的時候，交代了這個遊戲的故事背景：加比杜博士成功研發了一個「4649」型的機械人，但是其實這械人還是尚未正式完成的，因為有一個叫做「J回路」的部份還未正式運行。而要使這個部份運行的話，必須先將七個心之回路都開始運行才可。正當博士教導小妖精汀嘉如何教導機械人，使回路運行的時候，皇國使派來了人以「一級反逆罪」的罪名將博士逮住了。就這樣，小妖精汀嘉便背負上了教導小機械人的責任了。



## 「4649」型機械人育成

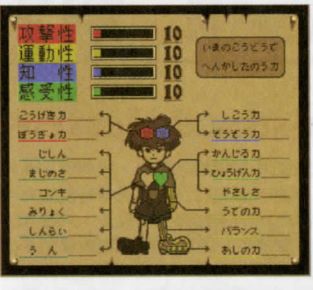
機械人名叫比諾，如果玩者不喜歡的話，也可以給它另取一個名字。它是一個內置了人工智能的機械人，但是外界的事物全然一竅不通。他自己懂得觀察身邊的事物，但共不會正確地使用物件，只要再給他指示的話，他便會學到如何使用。而比諾自已也會有著情緒的。在做對東西而被稱讚時他會覺得快樂，但相反的話，他也會感到不開心。而要將七個心之回路都要打開的話，則要讓他解開不同的謎，完成不同的任務才可。





## 細緻的設定

別以為比諾只是一個普通的機械人，他的構造可是非常繁複的。而在遊戲中，他的屬性值也非常之多。其中包括了行動上的：攻擊力、防禦力、臂力、腳力、平衡力；思想上的：理性、感性、感覺、表達力、仁慈心、自信、誠實、吸引力... 等等參數。如何可以成功地培育出一個全面的機械人可要花不少功夫呢。



## 特別的操作方法

遊戲中要和機械人比諾溝通的方法只得一個，就是透過小妖精汀嘉來傳遞訊息了。而在遊戲開始的時候，也會有一個教學的模式，教玩者如何操控汀嘉，來給比諾指示。一般來說，只是利用十字掣操控著汀嘉，指示比諾注意某些物件。但是比諾會否做到應該要做到的動作，則要看看比諾自己的意思了。如果他做對了的話，玩家可以讓汀嘉告訴比諾做對了，反則也要給他知道，叫他以後再不要那樣做。另外，本遊戲也可以使用超任專用的滑鼠來控制汀嘉的移動哦。









TEXT：小悠



# 天使之系譜(V)

一連幾期介紹了有關掌管日月星辰以及時曆的天使，最後筆者帶大家到艾洛克所述的天界，看看傳說中神和天使生活的是一個怎麼樣的地方。有不少遊戲之中對天界有多少的描寫，例如《Romaning SaGa》和《瑪露王國物語》也有表現出不同對天界的幻想。可是對天界的描述實在十分少，聖經之中也只是很抽象地提示。今次所描述的天界是源自聖經外典之中的艾洛克書，看看先知所描述的天界之怎麼樣。

## 七層的天界Seven-stratal Heavens

就如這幾期為大家介紹的一樣，天使之中有接觸人類的，只有大天使和守護天使等等，掌管其他東西的天使，例如天體運行、生與死等等便沒有機會接觸到人類。而人類這邊可以看到天使的機會更加是少之有少，只是有限的人能夠在「生存」的時候接觸到天使。數萬的天使和人類接觸機會不多的原因只有一個，便是他們並不是居住在地上界。可是，天使是居住在那兒的呢？在猶太教、基督教、以至伊斯蘭教也是有獨特的世界觀，還有宇宙觀存在。而這個也是莫大的世界觀念來，其中人類局住的人間界只是其中一部份。那並不單止是天上、地上、地下，而是有不同層次的幾重天界，或是地獄。古代猶太人的宇宙觀也是影響到日後人們對實個世界的感覺，他們心目中的世界是由最高的天界、天界之水、地上、地獄之水和地獄。古代猶太人把宇宙看成一個三層的家，上層是神的領域，下部的水是降雨在人界的地方，而在地獄和人界之間有一重地獄之水，相信這便是烈焰熔岩了。在這個基礎觀念之中融合了宗教思想，便形成人類對天界起初的印象。而有真正記載過天界的文獻，《艾洛克書》（舊約聖經偽經）有最詳細的敘述，艾洛克書是艾洛克自己經過天界旅行之後所寫的遊記，先知艾洛克所看見的是七層的天界。

## 艾洛克的天界訪問

艾洛克進行天界訪問，在他自己於書中敘述是在365歲的事情來。在他於床上躺臥的時候，個子大而似假非真的二人突然出現在床邊。他們的樣貌像太陽一般發出光輝，而雙眼像是被燃燒著似的。他們的雙手好比黃金的翅膀，令艾洛克十分害怕。接著天使對他說：「艾洛克啊，提起精神來。不要害怕。我們是永遠的主所派遣來你身邊。今天我們要帶你昇天去。你的兒女和家丁，命令他們去做要做的事情吧。而你的家，在主的恩許之前，也沒有人可以進去。」接著二人把艾洛克放在翼上，往天上飛去。這兩位天使是西薇艾爾（Semil，猶太傳說中地上之天使）和拉素艾爾（Rasuil），而他的天界之旅也開始了。

### 第一天　查曼爾（Shamain）

支配天使：嘉芙莉艾爾（Gabriel*在聖經之中記載她的名字為百加列）
守護天使：絲莉亞（Suria）、津多尼艾爾（Tutrechiel）、索迪克（Zortek）、莫夫卡爾（Mufgar）與其他42名天使

這是最接近地上的天，艾洛克在這裡看到200人的天使為了讓星宿運行而努力工作。接著他看到比地上的海更加廣闊的海洋，而降在地上的雨水是源自一個又一個的池。在這個天之中有許多天使在飛。在一邊有雪和冰的貯藏庫，有一些外貌凶巴巴的天使把守著。另一方面，也有雲和露的貯藏庫，那兒的天使外貌也是比地上花兒更漂亮。第一天是雨、雪、雹、雲和露等等在天上降下地上東西的控制中心，同時也是星宿運行管制室。有別的說這個地方是稱之為卡頓，白晝的時候是關閉著，只有晚上是開放。也是因為這樣，地上的人在夜晚才看得到星宿。但是另一位偽經的作者巴魯克對第一天的描寫便有點不同。到達第一天是需要穿過一扇巨大的門，門後的平原上有一些異樣的人生活，他們的樣貌是牛面，有鹿角，足像羊，腰像小羊。巴魯克問天使，他們說這些是「為了與神戰鬥而建塔的人」。他們是背棄神的意思去建造巴比倫塔的罪人，巴魯克相信第一天是幽閉罪人的監獄來。另一方面據《班洛斯默示錄》（新約聖經外典）之中記載，第一天是「約束之地」。是將會降臨地上的樂園，之後基督要支配這大地1000年。

### 第二天　拿基亞（Raqia）

支配天使：撒卡艾爾（Zachael）、拉菲艾爾（Raphael）
守護天使：達戈尼艾爾（Tagriel）、瑪斯比艾爾（Maspiel）與其他6名

艾洛克說，第二天是一個追捕墮天使的地方。艾洛克再向那兩名天使尋問，天使回應他說：「他們是背棄了主，聽不到主的聲音，尋求自己意志的人。」巴魯克也對第二天沒有良好的印象，因為這裡是企圖建造巴比倫塔那些人的收容所。囚犯們也好像犬一般，雙眼也失明了。他們在說，於塔超過200米的地方神便會出現。帶路的天使說明：「他們看不見天是土，是青銅，還是鐵。只會拿著錐，拚命地在天上打出一個洞。」這些行為是人以為可以與神甚敵，那種傲慢所帶來的後果。超越常識的好奇心而觸犯神的領域，結果只會觸怒神。





## 第三天　雪哈基姆（Shehaqim）

支配天使：愛娜比露（Anahel）
副官：約克尼艾爾（Jagniel）、拉伯基艾爾（Rabacyel）、達魯基艾爾（Dalquiel）
守護天使：雪普莉艾爾（Sheburiel）與其他6名

第三天給艾洛克的第一印象是「天國」。這是一個非常美麗的土地，花草樹木處處，水果充足食物也十分豐富，總吹著有如香氣一般的風。四周也是庭園風情，有四條川河潤澤著這片大地。這裡也是「生命之樹」的所在，和諧的天地是神休憩的地方。守護第三天的天使也是很華麗，他們散發著光輝，每日，也以甘美的歌聲讚美神。艾洛克將對這種美麗的感歎告訴引導的天使。天使回應道：「艾洛克啊，這個地方是為了正確的人而設的。正確的人在生存的時候被苦惱所困，使自己的靈魂煩惱，

設。」可是第三天是分有南和北兩部份，樂園在南部。天使帶艾洛克到北部，那是一處可怕的地方。那兒有一重霧包圍著，光輝不能滲進去。暗黑之炎不斷地燃燒，在深寒的地方是一座牢獄，殘酷而無情的天使們在令囚人痛苦。這是一處為不相信主的人而設的地方。同行的天使說：「艾洛克啊，這裡是為了那些在地上作不敬事與不相信主的人而設，他們是使用咒術和魔法的人，為了自作的業承受後果的人，行不正的事而富有的人，偷取與賣取靈魂的人，不斷結怨的人……為了這些人永遠在受罰而設。」班洛斯也形容第三天是一個樂園，在這裡他遇上了艾洛克。班洛斯穿越黃金之門後，有一位顏如太陽光輝般的老人出迎。接著與他接吻後班洛斯開始哭起來，老人說這兒是神準備給人的地方，神約束的一切也在這裡。能夠來到這裡的人不多，天使說這位老人「這個人是正義的書記艾洛克」的介紹給班洛斯。

## 第四天　瑪哥洛姆（Machonom）

支配天使：米迦勒（Michael）
守護天使：柏克迪亞露（Pachdial）、戈夫迪亞露（Gvurtial）、戈斯亞露（Kzuial）與其他5名

第四天是太陽和月亮運行的地方，月亮與比它光輝7倍的太陽在車子上不休地走。月之車是有6枚羽翼的天使們掌管，而太陽則由12枚羽翼的天使掌管。當時的天動說，是說太陽等日月星辰是以地球為中心運行，這可以和第四天聯想起來。天使奉神之命降下地上之際，連同露水和暑熱一起帶到人間。在東面，有6道門，隨著季節的變化太陽會通過不同的門，而月亮也一樣，可是有12道門。西面也有6道門，太陽在那兒下沈的。但是太陽在通過西之門後，天使便會把輝煌的光輪取下來，運到神的那兒。而太陽這時候，會變得沒有光的向東走。在第四天的中央有天使軍樂隊，演奏著各式各樣的樂器。還有一點是艾洛克記述的，第四天便是「伊甸園」了。他自身說這裡是「義之園」，四處也長有許多樹木，巨大而茂盛的叢林之中有一夥樹發出與眾不同的香味。看上去好像是伊那戈豆樹（locust），但實際是不同的。來到第四天，拉菲艾爾便來引導艾洛克了。艾洛克問及那夥樹的時候，拉菲艾爾回應：「那是一夥美妙的，充滿魅力的樹來呢。」再說：「你的先祖，阿當和夏娃吃了的果實，得到了智慧，並看到自己是赤裸的時候，被放逐出樂園，便是來自那夥樹。」那便是傳說中的"智慧之樹"，這有名的樹木便是在第四天植根。

## 第五天　瑪迪爾（Mathey）

支配天使：沙達爾科（Sandalphon）
守護天使：迪斯亞露（Teahial）、韋斯亞露（Uzial）、嘉美艾爾（Gmial）與其他6名

這個地方是令艾洛克膽戰心驚的地方，因為這裡便是幽禁加哥利（Grigori）之地。所謂加哥利是一萬二千年前神為了教育人類而派遣地上的「監視者Watchers」，也是高位的天使們。可是他們被阿當和夏娃的女兒們吸引，背棄了神與人類的女孩結婚，結果誕下了許多恐怖的巨人，令大地陷入殺戮之中。這群天使現在被幽禁在第五天，艾洛克看到加哥利的指導者們化成「七夥星」。他們被荒野的山和燃燒不盡的火束縛著，無言，並且是永遠的絕望。艾洛克看到巨大的火柱，在火柱的盡頭有一個深淵，大得沒辦法形容，單單是看上去已經感到很痛苦。這時候，引導的天使威利艾爾說：「這是天使們的獄舍，他們永遠也會被封閉在這裡。那些和女孩們發生關係的天使，靈魂也在這裡。他們變化成各式各樣的模樣去沾污人類，令他們有如惡靈一般被人們供奉。可是這些事情只會到制裁的那天為止，也就是他們被斷滅之日為止。而他們的女孩，因為被天使所誘騙，也會成為魔女。」這裡是為天使而設的監牢，支配這個天的天使，是米達昂的孖生兄弟沙達爾科。

## 第六天　西布爾（Zebul）

支配天使：撒基艾爾（Zachiel）
副官：西布爾（Zebul）晝間、沙柏特（Sabath）夜間
守護天使：露美亞露（Rumial）、卡多美亞露（Katmial）與其他6名

這裡好像是大天使的參謀本部來，這個天之中並沒有之前的不快感存在。是在神的榮耀之下，大天使們過著充實的生活便是這兒的印象。艾洛克來到第六天，他看到了7位大天使（之前在第17期提及過）。他們發放出耀眼的光輝，樣貌有如太陽一般。可是他們不論樣貌和衣服，也沒什麼不同。他們在這裡支配世界的秩序，日月星辰的運行。他們在這裡計劃好後，便向部下的天使傳達並且付諸實行。在這裡的7大天使也是充滿自信和威嚴，只因他們的工作是會對整個天界有莫大影響。命令系統的整頓、天使們的教育、天界之神的玉座旁那輝煌讚美詩、以及稱讚……當然也不會忘記對地上的擔憂。時與年支配的天使，川與海支配的天使，每一個人的守護天使等等，所有的天使也是由大天使整理之下行動。而他們也一樣，要對來到神的御前作出報告。大天使的隨從有7位熾天使，7位智天使，接著擁有6枚翅膀的天使常唱著歌。

## 第七天　阿拉布特（Araboth）

支配天使：卡修艾爾（Cassiel）
守護天使：西布尼亞露（Zeburial）、多特比亞露（Tutrbebial）

第七天是神居住的，是個何等神聖的地方。那兒以有偉大之光包圍的玉

天使帶艾洛克來到可以看到這全景的位置。天軍按照著階級整然地來到神的

地方去。神身旁那傳說中的「榮光之天使」以及智天使們，如捲著神之玉座般頌起讚美之歌。在清楚的光景前，艾洛克伏在天之端。這時候神差遣大天使嘉芙莉艾爾來到艾洛克跟前，「艾洛克哦，提起精神來。不用害怕。站起，請來到我這兒。在主的面前是永遠站起來的。」艾洛克聽到嘉芙莉艾爾的話，便慢慢的踏步。這時候，嘉芙莉艾爾帶領艾洛克來到神的御前。在米迦勒的協助下看到神的樣貌，立即敬拜起來。神命令米迦勒：「把艾洛克帶上來，脫下地上的衣服，塗上香油，穿上榮光的衣服。」米迦勒為他塗上香油，穿上榮光的衣服。艾洛克看著自己，就好比榮光之天使一般。







# HYPER NEOGEO WORLD '01

**由今期繼續介紹《SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION》的故事大鋼及角色設定。請各位CARD GAME 的FANS 們多多捧場了！**
**當然， 想現在各位非常關心的是那「格鬥大作」的最新情報， 公式的發表現預定於10月初的香港及台灣的遊戲及漫畫誌等的媒體上正式公開。 所以， 請各位一定要留意下期HYPER NEOGEO WORLD 啦！！ 新作的貼士就是「SHARAAAAAAA！！」**




NGPC 專用， 通信CABLE 對應


## ★ SVC CF2 故事模式

### SVC CF2 故事概要:

今次的舞台是前作的SVC CF1 的數年後， 故事由VS. ENTERTAINMENT 的出資而誕生的都市學園「HYPER NEO TOWN」開始。為了取回被神秘的咭牌戰士「NEO ・ MATLE」所奪走的咭牌， 你將成為主人翁 "新 陸人" 追尋「NEO ・ MATLE」。

但是， 那竟然是牽連著一個陰謀...。

## SVC CF2 主要登場角色:

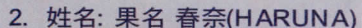
### 1. 姓名: 新 陸人(RIKUTO):

出生日期: 4月2日(山羊座)
年齡: 14 歲(CF 學校2 年級生)
血型: B 型
身高: 1.63 米
體重: 54 公斤
三圍: ---
善長科目: 體育
興趣: 踏單車
特技: MTB 之雜技
喜歡的東西: 漫畫
討厭的東西: 全部都是字的書
這電玩的主人翁。

角色概要:

CF 學校咭牌部的部長(部員只有兩個人)。
雖然性格是開朗， 但有一點兒糊塗的熱血漢。
為了提高弱小訪咭牌部的發言力， 更為了取回被奪走的咭牌， 追尋神秘的咭牌戰士「NEO ・ MATLE」。

### 2. 姓名: 果名 春奈(HARUNA)

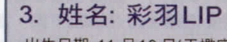

出生日期: 5月5日(金牛座)
年齡: 13 歲(CF 學校1 年級生)
血型: AB 型
身高: 1.54 米
體重: 秘密
三圍: 78?56?79
善長科目: 數學
興趣: 收集咭牌
特技: 演講(最長3 小時)
喜歡的東西: 魚型燒餅的尾部
討厭的東西: 體育

角色概要:

CF 學校咭牌部的副部長。咭牌的MANIA 。
善長以一論咀來利用陸人幫她做事。



### 3. 姓名: 彩羽LIP


出生日期: 11月19日(天蠍座)
年齡: 25 歲
血型: A 型
身高: 1.65 米
體重: 49 公斤
三圍: 92?60?93
善長科目: 化學
興趣: 混合香水
特技: 能講10 個國家的語言
喜歡的東西: 松鼠的RASSO 君
討厭的東西: 肉料理

角色概要:

CF 學校理事長的孫子。
理事長代理， 化學教師， 及兼任咭牌部顧問。過著忙忙碌碌的日子。
有傳言曾在活躍於以前的咭牌大會中， 詳細?容不明。
其他新及前作的舊角色(如大地 真及嘉寶・康姆等將會陸續公開， 敬請留意。

於7月底舉行的第3屆香港漫畫節中， 進行過SNK 問卷調查， 開發部方面為了報答各位回答問卷的支持者， 特別送出了五張由負責製作《SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION》的畫師「FALCOON」所製作的1. K' (KOF)， 2.草薙 京(KOF) 3.麻宮 雅典娜 (KOF) 4.秦利・波格(餓狼傳說)， 5. 不知火 舞 (餓狼傳說)色紙。而獎品將會於9月底發送， 敬請各位繼續支持SNK 的原裝正版商品及支持SNK 的正版授權的攻略本及漫畫。

*至喜歡SNK 角色選舉發表:

第一位: 草薙 京(KOF)
第二位: K' (KOF)
第三位: 八神 庵(KOF)

| 得獎者名單(色紙): | 得獎者名單(SVC CF2 卡帶): |
|---|---|
| 1. WONG KING WAI | 1. 陳偉文 |
| 2. YAN SZE HANG | 2. 黃子澄 |
| 3. 劉奕沛 | 3. 張小燕 |
| 4. 陳輝鵬 | 4. 張小玲 |
| 5. 梁俊傑 | 5. 王民傻 |

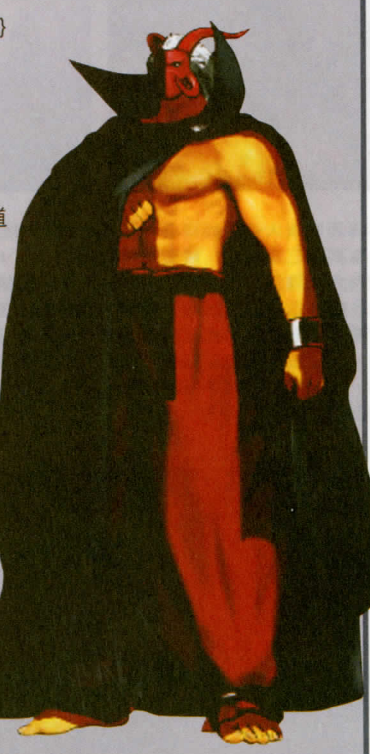




# 餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES ™

## 角色介紹:

姓名　：GRANT {古蘭}
身高　：201cm
體重　：105 公斤
出生日期：1 月 8 日
血型　：A 型
國籍　：美國
格鬥流派：暗黑，空手道
趣味　：製作陶器
特技　：可將所有情感滅殺
重要的東西：與KAIN、美雅莉(KAIN 的姐姐，GESSE 的妻子)，3 個人一起所拍的舊相片
令他軟弱的東西：氣溫高的地方
喜歡的東西：民族的面具
討厭的東西：求饒
喜歡的食物：烤牛肉
喜歡音樂：沒有聽音樂
運動專長：舉重



## 故事:

「我的拳是、破滅的讚嘆......恥笑那向神叩拜的人，成為崇拜力量的人。」
傳聞他所出現的地方，必定會引起紛爭，事實上，已有數之不盡的市鎮已成為死城......。不知何開始，已成為人人畏懼的、象徵破壞的魔人「古蘭」。
將自己的靈魂出賣給惡魔而得到的力量，可以說其破壞力可將簡單壓到一流的格鬥家。雖然他的目的不明，但純粹喜歡戰鬥，而對無能者好像極端厭惡。
傳聞今次開催的「KING OF FIGTHERS」其實是由 GRANT 在暗中操控。
「快點到來吧！......強者啊......我 '古蘭' 將成為戰鬥的殉教者......」



# 拳皇 超秘檔案 VOL. 3

## WHIP（鞭子):

前怒隊的成員。年齡16歲。本來與怒隊同樣屬於僱傭兵，但卻與Ralf們不同的部隊; 本是「AXE」小隊。

因其優秀諜報活動的能力所以今次受僱於 HEIDERN(海頓少將)， 及編進 Ralf Jones 大佐的部隊「IKARI」隊內。

而Ralf喜歡叫她做「鞭子」，而「WHIP」這個名字是 Clark 幫她改的小綽號。

同樣地，其實WHIP在加入AXE小隊前也曾是NESTS的工作員。有關身體改造，與K' 相同的進行過增強身體潛能的改造手術。

仍在NESTS的時候，作為KRIZALID（古利查力度）的姊姊般養育。但當她知道了一直以為是弟弟的KRIZALID 是K' 的複製人，記憶也是K' 的複製， 更知道她的記憶是受過 NESTS 所操控，令她一直以為KRIZALID是弟弟之時，離開了組織。

其實 WHIP 這次的逃走並不是厭惡組織，而是跟 K' 同樣是只為了尋回那被抹去了的空白記憶...。

之後，隱瞞此些事情並加入情報間諜機關的傭兵隊「AXE」小隊內至現在。在NESTS內時，KRIZALID 稱呼 WHIP 為仙拉，這是否她的真正名字，現在仍未能確認。

她所討厭的東西是，互聯網上的壞話。雖然有時就收取的內容而定，但是，感受始終是不好受。

### WHIP 技表;

**投技**
ALPHA
ZEIN

**特殊技**
WHIP SHOT

**必殺技**
BOOMERANG・SHOT "CODE: SC"
ASASSIN STRIKE "CODE: BB"
HOOK SHOT "CODE: 風"
STRENGTH SHOT TYPE "CODE A: 超越"
STRENGTH SHOT TYPE "CODE B: 力"
STRENGTH SHOT TYPE "CODE C: 勝利"
STRENGTH SHOT TYPE "CODE D: AME"

**超必殺技**
SONIC SLAUGHTER "CODE: KW"

**MAX 超必殺技**
SONIC SLAUGHTER "CODE: KW"

### WHIP 的個人資料

格鬥流派:
操鞭術 + HEIDERN流暗殺術
出生日期: 10 月12 日
年齡: 16 歲
出身地: 不明
血型: O 型
身高: 173cm
體重: 59kg
興趣: 無
喜歡的食物: 蜂蜜
善長的運動: 無
重要的東西: VODDOO (鞭的名字)
討厭的東西: 天使， 互聯網上的壞話・墮落
三圍: B? W? H?

個人資料及技表是以「拳皇 2000」的資料為基準。

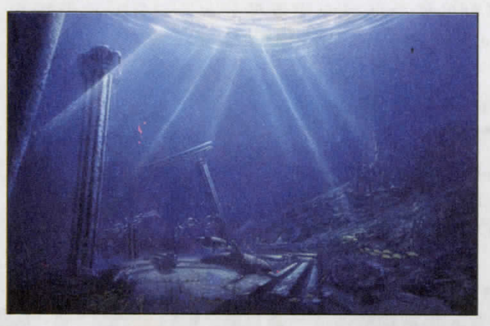
# The Paerland Walker

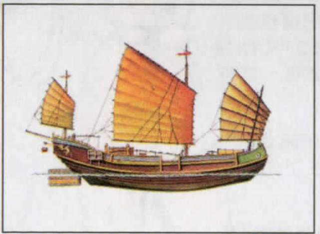
TEXT：陸Sir

## 珍珠大陸的航海時代

海洋是一片尉藍，海浪聲說著故人的傳說、大海為提供我們所須，在海天相連的遠方，但也是巨浪、暴風和魚獸誕生的地方，就連在陸上人也就退避三舍。

她是一個未知的領域，也許是世界的盡頭，誰人會去面對這一個挑戰呢?







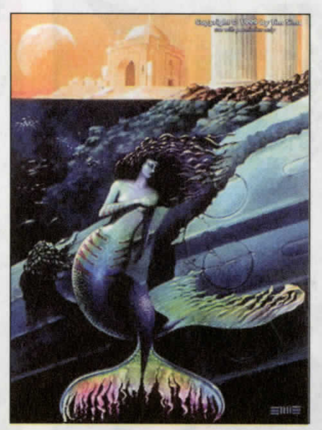
### 未知的世界

在第二次龍禍後幾世紀開頭，剛剛在大陸歷史舞台上掘起的人類，建立了二個大國，成了大陸上矮人和精靈以外的文明。珍珠大陸上的人對這個世界的地理知識知道得很少，他們當時只知道世界上有羊鄉、費娜尼羅兩大國、精靈帝國及矮人聯盟。他們由傳說中知道世界上有其他大陸，但是他們不知道怎樣接觸。直到由彩虹大陸的移民船隊登陸了珍珠大陸，並在珍珠大陸西北定居起來才知道，其他大陸和其他人類的確實存在。而中之地就是他們所建的新國家。


© Bodleian Library, University of Oxford

### 中之地

眾所周知中之地的渡來人是最出色的商人、魯耶人是最出名的航海家和水手，他們養培了新的動物~馬匹、並擁有遠洋航海的經驗和知識，還有由小至千人大船和各式船隻製造技術。和羊鄉及費娜尼羅國的內河沿海航運、及陸上運輸，真是小巫見大巫。乘船渡海而來的人分別有黃皮膚的人類及普通的白皮膚人類。中之地的人就有《渡來人》就是非本土的白人，以及《耶魯》就是黃皮膚的人。中之地雖為一國







但初時因民族大多未能齊心，不久就為費娜尼羅帝國所統治，成為奴隸國，直到第三次龍禍，神聖皇帝討龍親征，十萬士兵在矮人王的疆土上一同和大地陸沉，葬身現在的龍怒海洋，由費國一厥不帳，及後51年的烽火台戰爭令中之地脫離了費國獨立成為宗主國。後中之地出現了天才的智慧帝，他先和羊鄉友好，受洗為聖羊教徒，並立為國教、後圍攻學者山，二百日後學者山歸順，自此定立了現時中之地的國界，坐擁十萬兵馬，及鐵騎兵，得羊鄉福地靠山及號令賢者雲集的學者山，成為珍珠大陸上第三個人類勢力。





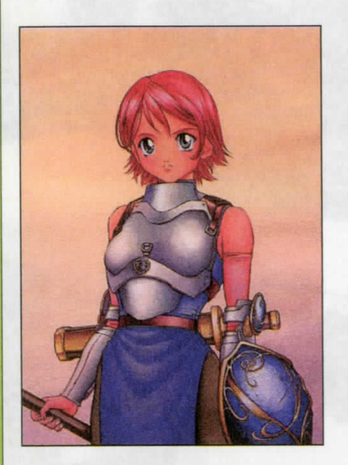
### 遠洋航海

雖然在《愚帝伐詞》一書中記述了由珍珠大陸及中之地去彩虹的水路航線，但由於當時中之地已專心在珍珠大陸上發展，因此他們並不依著這航線。反而努力發展海上的路線。中之地和羊鄉、中之地與費娜尼羅的





遠航貿易，更是他們囊中之物，很快大小港口都有中之地海員足蹟。當時，珍珠大陸人民想像的世界比現在的世界少很多很多，他們不知道這個世界有飛丫洲、龍留島的存在。他們相信有兩條海路是用來到東亞去的：第一條是沿海繞過石柱林及銀山城到達之後，再到龍怒海洋轉陸路入通商城及費娜尼羅國。第二條是由費娜尼羅向西航行，過隔世森林的陸路，沿岸進入中之地。人們當時想如果向西航行星期，甚至幾個月，就可以到達世界的盡頭。





## 找尋新領地和財富

在第三次龍禍後，矮人王的聯盟分裂為金山及銀山陣型、精靈帝國更是不理世事，只有少數的森林精靈部落與人類有少量接觸。珍珠大陸上各國都再發展，新興的國家及地區如石柱林合眾聯盟、鐵澳、通商城邦聯盟是新的勢力，各國都懷著目的去找尋新的未知世界。有些地方君主想藉找尋新世界去擴張領土。大部份的領主、探險家都希望能在陸上矮人廢墟、海上島嶼中找到黃金、銀、香料和一些特別同有價值的東西。一些銀行家、商人則希望能找出新的貿易航線，利益上和中之地分甘同味。

## 3. 打破中之地地方商人的專利權

很多人希望能買到中之地的馬匹、遠洋船隻及各式草藥貨品，但最主要的交易中心都是中之地沿海、羊鄉及費國的沿海城市：例如露城和林城，這些城市擁有在海事貿易的專利權。商人把東西兩面的物品用高價賣出，但羊部及費國人不希望用這麼高價去買這些東西。於是在白龍城、石柱林沿海城堡、通商城邦的商人希望能打破中之地商人的專利權。他們非常渴望能和中之地地區直接貿易，於是大家決定開拓去東西來往的新航線，希望更直接的貿易。

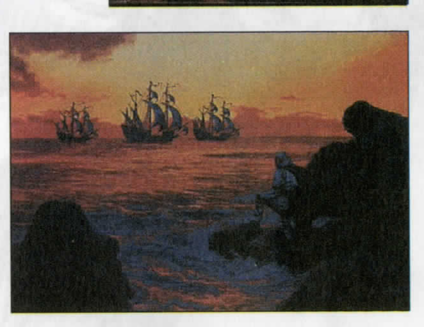

©Bibliothèque nationale de France

## 4. 信仰和新的精神

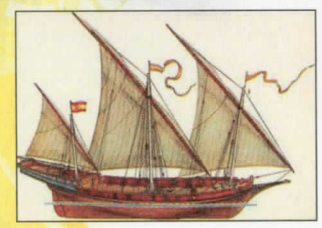
聖羊教對林城及白龍城的宗教戰爭，時而發生，產生了一個很強的宗教改革的感覺。林城的傳教士不單富有，同時也去大陸其他地方傳教，所以他們支持中之地航海和新航線的發現。那探究的精神使到珍珠大陸的人去尋找未知的世界，他們想知道在山和海的後面有些甚麼，這冒險的精神也令到人民依著他的個人聲譽為他們的國家尋找領土。

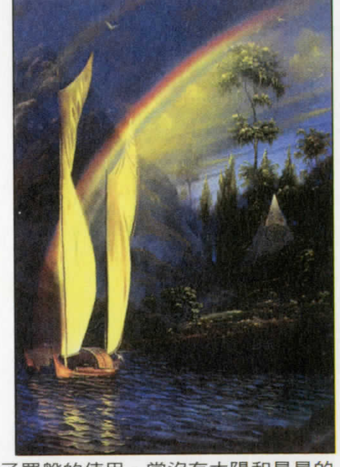


## 5. 尋找香料



香料是植物上很細小的一部份，這些香料能令食物更加好味，例如：胡椒、丁香、豆蔻和薑。在中世紀時代，肉類和魚類都要儲存一段長時間。當時人民的肉類和魚類須保存，只可被曬乾，又或者用鹽醃來防止變壞。當它們被烹調後，人們就需要香料去令那些脫水食物更加好味。珍珠大陸的香料大部份由羊鄉盤城教區、白龍城教區、飛丫洲及琉璃沙漠邊沿出產。中之地及羊鄉商人在沿海城市及其他地方賣香料給商人，但是很多去東面的陸上道路被石柱林沿路的怪獸、及隔世森林的精靈所封鎖，除非有鏢局的保安，否則甚不可靠。林城的聖蓋米是出名的易守難攻的一大貿易港，在岳志人佔領期間。費娜尼羅國人不能簡單地拿到香料，因此他們便尋找新航線去。





## 6. 航海術的改良

自從在中之地獨立後，他們所到之處，也把部份做船及修船技術普及到羊鄉及費國沿海，一些就地做成小型及良好的船隻開始出現，促進了羊鄉及費國的發展。小部份人從中之地水手身上中學到了羅盤的使用，當沒有太陽和星星的時候，羅盤便能幫助水手辨別方向，當中的表表者就是羊鄉白龍城及露城的海盜了。中之地的人是最出色的水手及商人，正如大陸上只有中之地養馬產馬，海上面他們的地圖和航海圖這些專業的知識仍是中之地的產品。另一方面，白龍城的航海技術也甚稱珍珠大陸手屈一指，是羊鄉之中唯一擁有航海學校和地理大學院的地方。


GRAPHIC DESIGNER
グラフィックデザイナー
1
3
10
7
8
4
ART: AGGO
08.39.P.M.2001.09.23




**時雨：「等你等到我心痛…」**

◆ 首先，歡迎三星和杉原兩位新同事加入GPM！
◆ 寫本文時《VF4》仲未見街，實在是令人焦急難耐！
◆ 今期工作理應輕鬆了，但實際上……
◆ 還有工作要做，不多說了，下期再見！

**TEXT：寒武紀**

祝各位讀者中秋節快樂。

**成功與快樂的MARKS**

在上期筆者說自己為了考試而感到煩惱，幸好這個考試終於合格，但是另一個難關又開始走近。
中秋節又快到了，筆者對這個節日的快樂感覺相信只有在年幼時才可以感受到，現在就只可以用回憶來感受一下快樂的感覺了。

**SAKURA KI：**

因小弟有小病在身，編者話休息一期。

**「肺腑之言」第6話**

本期一切都只能用「混亂」來形容，首先是病了（積勞成疾乎？），跟著那一寶受不起病魔的纏鬥倒下了，令整個星期的心情壞透了，不比彼岸那班被恐怖份子耍一番的人們好受。算了，說著這些時這一切都成了過去，太陽始終還會在翌日早上照筆者屁股…
亦由於這些事影響，有幾天突然「晨咁早」便回去公司工作。雖然對某些人來說是好事，但要是因為這些令人不快的事而早睡早起的話，真的「死也不願」。
不只是工作，連遊戲也影響了不少，至少D2ex已停了幾天，聽到小寶寶說有3分鐘打倒Hell難度Mephisto的方法，但是進展緩慢如龜的筆者，連Act5都未完，Nightmare，Hell當然不用說了…而可憐的DC更是努力「食塵」，看來還是找個地方好好安置吧。幸好VF4還未出現…
《心跳3》總算正式公開了，看下去還有一點兒去玩玩的興緻，不過到時會否做攻略…還是言之尚早，何況之前還有強力的《MGS2》在11月尾守第一關，看來……（謎）
說起《MGS2》，新近的消息便是刪去有世貿的片段，的確這事件後，筆者便想到有不少以今年起的未來為題材的遊戲、電影、電視等將會傷腦筋，始終以現實來說，「未來」的確不會見到那兩幢樓。但相信他們三兩下便會解決問題（至少A.I.最後一段的紐約景，會在推出Video、DVD時修改吧…），不過又是那句，想留個紀念的話，還是快快找回一個舊版本收藏吧。
相信下期的「肺腑之言」不會這樣「灰」吧。
P.S. 看到多年沒聽的Gipsy Kings出新碟，但奇怪地日版先出，多了3 Tracks之外，還要比美版貴近50塊（實價計，炒價無得計）！真是…不過很久沒逛「順摸」了…還是找天去看看吧。
P.S.2 寫編者之時看過了人家那籌款節目，確實比我們那些醫院籌款好看多了，至少看了真的有捐錢的衝動。

**九月天**
**TEXT: KACHUN**

>>終於離開了『莎木』世界，返回現實的正常生活；但『莎木II』的確是個值得一玩的好遊戲......
>>GC的『SUPER MONKEY BALL』也十分不俗，亦令筆者考慮將購買GC的計劃提前......
>>總覺得自己的日語能力停滯不前，但又找不到進一步提升的有效辦法；實在叫筆者十分苦惱......
>>「臭蝫子」終於離開了40樓的大家庭，祝願他前程似錦，並希望再有機會跟他合作！

**AINHO：**

→反省自己為何上期編者話胡亂刊登一幅圖片，在此向各位忠告往後決不。
→近期我們GPM編輯部經常在稿頭私下搞小型WE5杯賽及聯賽，可惜多次都由小吉奪得冠軍，不過無可否認他的實力真是相當之強勁！！
→世界和平日，美國世貿中心被恐怖份子襲擊，情境觸目驚心……
→今期編者話到始為止，謝謝各位收看。

**TEXT：小悠**

◆我希望成為神風……◆在妳身邊吹，溫柔的輕撫著妳。◆可是我病倒了…◆近來身體不單止傷風，還發燒了，可是工作並沒有少過。◆沒法子，可以不幹嗎？◆可是我還開心，因為有人關心自己。◆對不起，原本想寫許多，但是沒空了。◆秋風來了……◆有菜的工作開始忙了，我也得努力才行！

**小寶寶話：今期好忙。**

◆《真・三國無雙二》原來咁長同咁多隱藏人，好忙。◆ 遇上比意料中仲煩的事，好忙。◆ 隻58x% Sorceress要不停Magic Finding，好忙。◆ 兩日假期都冇約到人，因為好忙。◆ Twins + 柏芝 + 范曉萱的CD，耳仔好忙。◆ 好忙，下次再傾。再見。

**text 3☆**

編者話?第一次返工要寫編者話都唔知寫乜好........是但啦亂咁寫啦~~唉~~~~~~~~~阿CHARIS姐姐同KELLY姐姐兩位公主，唔該下次唔好兩個一齊o係我冇訓好耐個一日兩個一齊唔開心，兩個分別咁飲醉~~我十條命都唔夠死呀!!!你地兩個都聽住唔開心就同我講，我實會理你地兩位皇太后架，唔好再亂咁諗野、唔好再亂咁痴線同埋.......唔好再飲到咁啦殿下 ~~我唔想o係我學成之前小了任何一個聽眾呀!!!唉~~~~~~~~~好彩有一班好兄弟(毛、REI、天草、肥賢、妖精)，如果唔係咁既情況1 PAGE都未必做得到呀^^"........多謝多謝多謝多謝
唉~~~~~~~~~我始終都係一個召喚帥~~(好彩隻隻都係猛野^^)

**杉原編者話第一章**

新仔一名，請多多指教。
小編工作果然好忙・・・
今期特別鳴謝：強化人間

# SCHEDULE

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

## PlayStation

### 9月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 27日 | EVE The Fatal Attraction | GAME VILLAGE | 6800日圓 | AVG |
| | EVE The Fatal Attraction限定版 | GAME VILLAGE | 9800日圓 | AVG |
| | MEMORIES OFF 2ND | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| | MEMORIES OFF 2ND初回限定版 | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| | SIMPLE 1500 SERIES Vol.73 THE INVADER~SPACE INVADER 1500~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | STG |
| | SIMPLE 1500 SERIES Vol.74 THE HORROR MYSTERY ~慘劇館KEVIN伯爵之復活~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | AVG |
| | FAVORITE DEAR 圓環之物語 | NEC INTERCHANNEL | 4800日圓 | SLG |
| | 所先生之大富豪(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | TAB |
| | HUNTER X HUNTER～幻之GRID ISLAND～(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | RPG |
| | BEATMANIA BEST HIT(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | SLG |
| | BISHI BASHI SPECIAL(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | ETC |
| | BISHI BASHI SPECIAL 2(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | ETC |

### 10月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1 | SUNSOFT | 1500日圓 | ETC |
| | BAHBAPAPA | SUNSOFT | 3800日圓 | ETC |
| | BAHBAPAPA(連控制器版) | SUNSOFT | 5800日圓 | ETC |
| | SPIKE LIBRARY#009 WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP | SPIKE | 2800日圓 | RAC |
| | ★SUN COLLECTION BEST GAME之達人2 | SUNSOFT | 2800日圓 | TAB |
| | ★value 1500 GAME之達人 | SUNSOFT | 1500日圓 | TAB |
| | ★value 1500 STONE WALKERS | SUNSOFT | 1500日圓 | AVG |
| | ★value 1500 MonkeyMagic | SUNSOFT | 1500日圓 | ACT |
| | ★value 1500 WONDER BECREWS | SUNSOFT | 1500日圓 | SLG |
| 11日 | ■GURUGURU TOWN花丸君 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | ■HELLO KITTY之說話ABC | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | ■HELLO KITTY之說話ABC(連控制器版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | ■HELLO KITTY之說話TOWN | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| 25日 | Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND~JAPAN GRAFFITI~ | HAMSTER | 1500日圓 | PUZ |
| | Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍 | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA | SUCCESS | 1500日圓 | RAC |
| | SuperLite 1500 SÉRIES 大家之圍棋 | SUCCESS | 1500日圓 | TAB |
| | SLOTER MANIA core | DORART | 3300日圓 | SLG |
| | ~R's BEST~ R-TYPES | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 2800日圓 | STG |
| | ~R's BEST~ R-TYPE △ | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 2800日圓 | STG |
| | 新裝開店！！WANWAN海物語~三洋PACHINKO PARADISE DX~ | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 4800日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.75 THE DOUBLE SHOOTING~RAYFORCE X RAY CRISIS~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | STG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.76 THE躲避球 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SPT |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.77 THE水泳 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SPT |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.78 THE ZERO4 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | RAC |
| | SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.10 塔羅占卜 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撞磚 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ACT |
| | SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撲克牌 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 爆炸頭犬 THE PUZZLE | BANDAI | 2000日圓 | PUZ |
| | SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 蒙面超人 THE BIKE RACE | BANDAI | 2000日圓 | RAC |
| | SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 機動戰士高達 THE 軍人將棋 | BANDAI | 2000日圓 | TAB |
| | ★Victor BEST 創造學校！校長先生物語 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 2800日圓 | SLG |
| | ★Victor BEST 我們是密林探險隊!! | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 2800日圓 | SLG |
| | ★Victor BEST SUBMARINE HUNTER魚虎 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 2800日圓 | SLG |
| | ★IDEA FACTORY COLLECTION 老千麻雀 | IDEA FACTORY | 1980日圓 | TAB |
| 10月 | ■蒼鼠俱樂部-i(愛) | JORDON | 4800日圓 | SLG |
| | 真・女神轉生II | ATLUS | 4800日圓 | RPG |

### 11月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 15日 | ■pop'n music 5(暫稱) | KONAMI | 4800日圓(預定) | SLG |
| | 東京魔人學園外法帖 | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 6800日圓 | AVG |
| | 東京魔人學園外法帖 特別限定版 | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 9800日圓 | AVG |
| 22日 | ★惡魔城年代記 惡魔城Dracula(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | ★EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | SPT |
| | ★加油伍右衛門大江戶大回轉(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | ★筋肉番付VOL.3最強之挑戰者誕生！(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | ★幻想水滸傳外傳VOL.2 CRYSTAL VALLEY之決鬥(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | AVG |
| | ★心跳回憶2 Substories~Leaping School Festival~(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | AVG |
| | ★心跳回憶2 對戰PUZZLE玉(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | PUZ |
| | ★TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | PUZ |
| | ★beatmania THE SOUND OF TOKYO!~PRODUCED BY KONISHI YASUHARU~ (KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | SLG |
| | ★MR DRILLER GREAT | NAMCO | 4800日圓 | ACT |
| | ★HELIX FEAR EFFECT | EIDOS INTERACTIVE | 6800日圓 | AVG |
| 29日 | ■ZANAC×ZANAC | COMPILE | 4980日圓 | STG |
| 下旬 | HAPPY JOGGING IN HAWAII | TWILLIGHT EXPRESS | 2600日圓 | ETC |
| 11月 | ■ROCKMAN X6 | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | Doki Doki Pretty League Lovely Star | XING Entertainment | 6800日圓(預定) | SLG |
| | 私立鳳凰學園3年純真組 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | MERMAID之季節 | GAME VILAGE | 6800日圓 | AVG |
| | 熊人布先生 和森林的朋友1・2・3 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 和森林的朋友1・2・3(連控制器版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | 米奇和好朋友們 來玩數字遊戲 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 米奇和好朋友們 來玩數字遊戲(連控制器版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | DX人生GAME IV | TAKARA | 5800日圓 | TAB |
| | Major Wave SERIES ANGEL BLADE | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |
| | Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |

### 12月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ★HARRY POTTER與賢者之石 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | AVG |
| 下旬 | HAPPY JET(暫稱) | TWILLIGHT EXPRESS | 3500日圓(預定) | ACT |
| 12月 | ■伍右衛門 新世代襲名！ | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | JELLY FISH(廉價版) | VISIT | 1980日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 森林之好朋友 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | ★QUIZ$MILLIONAIRE | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | ETC |

### 2001年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 秋 | LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS | HAMSTER | 3800日圓 | SPT |
| 冬 | 星之名所 | JORDEN | 5800日圓(預定) | AVG |
| 2001年 | SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER | SUCCESS | 1500日圓 | ACT |
| | HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地 | MAX FIVE | 4800日圓 | SRPG |
| | 人鳥流 | 日本SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本SYSTEM | 價格未定 | PUZ |
| | 蜃氣樓回廊 | PLE STAGE | 價格未定 | AVG |
| | MILKY SEASONS | KID | 價格未定 | AVG |
| | DRAGON QUEST IV | ENIX | 6800日圓(預定) | RPG |

### 2002年1月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 下旬 | HAPPY CHESS(暫稱) | TWILLIGHT EXPRESS | 3500日圓 | ACT |

### 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 2月 | MARTIAL BEAT | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | 熊人布先生 森林之教室 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | 米奇和米妮之快樂COOKING | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |

### 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | FRIENDS～青春之光輝～ | NEC interchannel | 6800日圓(預定) | AVG |
| | 很喜歡網球！ | TOKIN HOUSE | 價格未定 | SPT |
| | 攜帶編集 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 980日圓 | ETC |
| | 真・女神轉生if | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | 成為職棒隊監督吧！ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | PARTS'DIK | BANPRESTO | 5800日圓 | ACT |
| | TIE BREAK | BODY | 價格未定 | SPT |
| | ARKS 1000～目標！究極之召喚師～ | CLEF INVENTION | 價格未定 | AVG |
| | 板田吾郎九段之連珠BPV | CULTURE BRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | 本格對戰將棋「聖」BPV | CULTUREBRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | OFFICIAL FORMULA 1 RACING | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | RAC |
| | KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏 | ESCOT | 5980日圓 | SRPG |
| | MAIN ROTAR(暫稱) | F COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| | BATTLE SHIP大和 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | SLG |
| | MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | PILE-UP MARCH | PROCEED UNI | 5800日圓 | SLG |
| | PACAPACA PASSION SPECIAL | PRODUCE | 4800日圓 | SLG |
| | STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | FOUR | TAO HUMAN SYSTEMS | 2500日圓 | PUZ |
| | 爆彈小子SCOOP THE KID(暫名) | Tears | 價格未定 | AVG |
| | Tutankhamen之遺言(暫稱) | WIZARD | 價格未定 | AVG |
| | 私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |

## PlayStation 2

### 9月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 27日 | ■F1 2001 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | RAC |
| | ■街ing MAKER | MEDIA FACTORY | 5800日圓 | SLG |
| | SkyGunner | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| | 宇宙人是什～麼？ | TAITO | 4800日圓 | ETC |
| | WTA TOUR TENNIS(暫稱) | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | SILENT HILL 2 | KONAMI | 6980日圓(預定) | AVG |
| | SILENT SCOOP(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | STG |
| | 7Blades(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | ACT |
| | Ring Of Red(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓(預定) | SLG |

### 10月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | ■STAR WARS STAR FIGHTER | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | STG |
| | THE山手線～Train Simulator Real～ | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | SLG |
| | TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版) | NAMCO | 9800日圓 | STG |
| | KING'S FIELD IV | FROM SOFTWARE | 6800日圓 | RPG |
| | 頭文字D 高橋涼介之TYPING最速理論 | SUNSOFT | 4800日圓 | ETC |
| | 頭文字D 高橋涼介之TYPING最速理論(連KEYBOARD) | SUNSOFT | 7300日圓 | ETC |
| | ★ALL STAR BASEBALL 2002 | ACCLAIM JAPAN | 2800日圓 | SPT |
| | ★super value 2800 STREET麻雀TRANCE 麻神2 | SUNSOFT | 2800日圓 | TAB |
| | ★super value 2800 上海FOUR ELEMENT | SUNSOFT | 2800日圓 | TAB |
| 11日 | Global Folktale | IDEA FACTORY | 6800日圓 | SRPG |
| | BRAVO MUSIC | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ACT |
| | FORMULA ONE 2001 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RAC |
| 18日 | ■機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER | KONAMI | 6980日圓(預定) | STG |
| | 職業棒球JAPAN 2001(暫稱) | KONAMI | 6980日圓(預定) | SPT |
| | 原始人語言 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| 25日 | J LEAGUE WINNING ELEVEN 5 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | 實戰PACHISLOT必勝法！獸王 | SAMMY | 3800日圓 | SLG |
| | 實戰PACHISLOT必勝法！獸王 DX PACK | SAMMY | 6800日圓 | SLG |
| | 活躍的公主 | 角川書店 | 6800日圓(預定) | RPG |
| | ★MARU DE ZIGSAW | 日本一SOFTWARE | 5800日圓 | PUZ |
| | ★MARU DE ZIGSAW(限定版) | 日本一SOFTWARE | 8800日圓 | PUZ |
| 10月 | ■山卡3 | ATLUS | 6800日圓 | RAC |
| | 對局麻雀 在網上食糊！ | ARIKA | 價格未定 | TAB |

### 11月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | 鄭問之三國誌 | GAME ARTS | 7800日圓 | SLG |
| 8日 | ■TIME CRISIS 2 | NAMCO | 6800日圓 | STG |
| | 麻雀霸王 雀莊BATTLE | 每日COMMUNICATION | 2800日圓 | TAB |
| 15日 | ■THE警察官 新宿24時 | KONAMI | 6800日圓(預定) | STG |
| | ■正義的朋友 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器版) | ASCII | 8800日圓 | SLG |
| | SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器、ORIGINAL版) | ASCII | 8800日圓 | SLG |
| | 日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇(暫稱) | KONAMI | 6800日圓(預定) | SPT |
| | ★SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島 | ASCII | 6800日圓 | SLG |
| 22日 | ■DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 2900日圓(預定) | ETC |
| | ■DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 2900日圓(預定) | ETC |
| | ■ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱) | KONAMI | 6800日圓(預定) | AVG |
| | 牌CHANGER | AGENDA | 4800日圓 | TAB |
| | ★SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | AVG |
| | ★冒險時代活劇 伍右衛門(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | ★CRAZY TAXI | SEGA | 5800日圓 | RAC |
| | ★LOVE SMASH! SUPER TENNIS PLAYERS | D3 PUBLISHER | 6800日圓 | SPT |
| 29日 | ■Digital Holmes | ARC SYSTEM WORKS | 6800日圓 | AVG |
| | ■GUILTY GEAR X PULS | SAMMY | 6800日圓(預定) | FIG |
| | ■GUILTY GEAR X PULS DX PACK | SAMMY | 9800日圓(預定) | FIG |
| | ■大廈爆破 | 角川書店 | 3980日圓 | PUZ |
| | ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| 上旬 | ■SEED | ARTDINK | 6800日圓 | 不詳 |
| 中旬 | ★FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 11月 | ■FLYING CIRCUS | SYSCON ENTERTAINMENT | 6800日圓 | SLG |
| | BRAVO MUSIC X'MAS EDITION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | LEGAIA DUEL SAGA | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| | EX億萬長者GAME | TAKARA | 5800日圓 | TAB |
| | BUSIN～WIZARDARY ALTERNATIVE～ | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | SUNRISE英雄譚2 | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | ★GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA | CAPCOM | 6800日圓 | STG |
| | ★GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA(連GUNCON2版) | CAPCOM | 9800日圓 | STG |
| | ★FLYING CIRCUS(連控制器版) | SYSCON ENTERTAINMENT | 9800日圓 | SLG |

### 12月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 6日 | ■VAMPIRE NIGHT | NAMCO | 6800日圓 | STG |
| 13日 | ■METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | KONAMI | 6800日圓 | ACT |
| 20日 | ■心跳回憶3~在約定的那個地方~ | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| 12月 | ■幻想水滸傳III | KONAMI | 價格未定 | RPG |
| | ■CHORO Q HG2 | TAKARA | 6800日圓(預定) | RAC |
| | XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| | XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版 | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| | RPG工作室5 | ENTERBRAIN | 7800日圓 | ETC |
| | K1 WORLD GP 2001 | KONAMI | 價格未定 | FIG |
| | HIPPA LINDA | 角川書店 | 5800日圓 | ACT |
| | SURVEILLANCE監視者 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | ★桃太郎電鐵X | HUDSON | 價格未定 | TAB |

### 2001年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 秋 | 和TORO放假 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓(預定) | ETC |
| | Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | ETC |
| | ICO | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～ | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | 價格未定 | SPT |
| | GAUNTLET DARK LEGACY | MIDWAY | 價格未定 | ACT |
| | REZ | SEGA | 價格未定 | STG |
| | CE・PA 2001 | KOEI | 價格未定 | SPT |
| 冬 | ■新・BEST PLAY 職業棒球 | ASCII | 7800日圓 | SPT |
| | TRIANGLE AGAIN | MIGU ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | KINGDOM HEARTS | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | JAK AND DAXTER 舊世界之遺產 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | Project 0(暫稱) | TECMO | 價格未定 | AVG |
| | ALL STAR PROWRESTLING II | SQUARE | 價格未定 | SPT |
| 2001年 | RALLY HARD(暫稱) | IMAGINEER | 價格未定 | RAC |
| | TYPHOON(暫稱) | IMAGINEER | 價格未定 | SLG |
| | 鐵甲機 三日月(暫稱) | MEDIA FACTORY | 價格未定 | ACT |
| | POINIE'S POIN | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ACT |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版) | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | ★GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS | ATLUS | 價格未定 | SRPG |

## 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■雜物名作劇場 塗鴉王國 | TAITO | 價格未定 | RPG |
| | ■MoToGP 2 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | WILD ARMS ADVANCED 3rd | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RPG |
| | GRANDIA II(暫稱) | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | LEVEL DIVE | ENIX | 價格未定 | AVG |
| | TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001 | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES 日本語大辭典 | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES 家庭之醫學 | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | ★THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | STG |

## 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月 | BRAVO MUSIC EXTRA EDITION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | ★LA PUCELLE~光之聖女傳說~ | 日本一SOFTWARE | 6800日圓 | SRPG |
| | ★LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版) | 日本一SOFTWARE | 7800日圓 | SRPG |
| 3月7日 | 鬼武者2 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| 3月 | FINAL FANTASY XI | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| 春 | GRANDIA X | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | ROOMMANIA#203 | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | SHADOW TOWER ABYSS | FROM SOFTWARE | 價格未定 | RPG |
| | ★HURDY GURDY(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | PUZ |
| | ★實況G1 STABLE 2(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| 夏 | ARMORED CORE 3 | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | KING OF COLOSSEUM | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | 侍(暫稱) | SPIKE | 價格未定 | AVG |
| | RIDING SPIRITS | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | A列車2002(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| | WAR JUDGEMENT(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | TAB |
| | THE SPLIZER(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | AVG |
| | CODE: Inferno(暫稱) | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |

## 2003年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | A列車2003(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ROBOCOP | TAITAS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | NET KARAOKE | ERGO SOFT | 6800日圓 | ETC |
| | TUNING CAR RACING GAME(暫稱) | MTO | 5800日圓 | RAC |
| | FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RAC |
| | NBA HOOPZ | MIDWAY | 價格未定 | SPT |
| | Spy Hunter | MIDWAY | 價格未定 | ACT |
| | 機動新撰組 | ENTERBRAIN | 價格未定 | RPG |
| | GUN=HEARTS | IDEA FACTORY | 6800日圓 | ACT |
| | 創造職業足球會2002 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 創造職業棒球會2002 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | EXHIBITION OF SPEED | TAITAS JAPAN | 5800日圓 | RAC |
| | 兩人FANTAVISION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | PUZ |
| | 爆走貨車傳説3~男花道夢浪漫 | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | 拜借面孔 攝影天國 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | ETC |
| | 波洛古羅斯物語3 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 6800日圓 | RPG |
| | HYPER TOUR | 3D | 價格未定 | SLG |
| | 機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD SERIES(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | MAXIMO(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | ARPG |
| | 戰國麻雀「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| | CRYSTAL ZONE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | PUZ |
| | NUIBETTSU CAFE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | SLG |
| | 山卡之BATTLE(暫稱) | Ecseco | 價格未定 | RAC |
| | EXZOCHIKA(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ARPG |
| | STAR OCEAN 3(暫稱) | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | BBD2000(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ETC |
| | 爆流2 | FUJIMIC | 價格未定 | SPT |
| | BOMBERMAN2001(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | AI圍棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI將棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI麻雀(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | 1 ON 1 GOVERNMENT | JORDAN | 價格未定 | SPT |
| | SOLDNERSCHILD 2(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SRPG |
| | 決戰III(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | 徹萬 免許皆傳(暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| | NAVY-FORCE(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | WORLD NEVERLAND 3(暫稱) | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |
| | Perfect Golf 3(暫稱) | SETA | 價格未定 | SPT |
| | 電線(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | WRC(暫稱) | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | WSC | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | FIRE PRO WRESTLING(最新作) | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | 通信上海(暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| | EX人生GAME | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| | EX日本特急旅行GAME | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| | Kunai(暫稱) | TECMO | 價格未定 | ACT |
| | 3D Real Drive(暫稱) | Vial One | 價格未定 | RAC |
| | F-1(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 聖靈機RAYBLADE 2(暫稱) | WINKY SOFT | 價格未定 | SLG |
| | FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱) | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | FIG |
| | SOUL SURFING(暫稱) | 童 | 價格未定 | ACT |
| | JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | 櫻大戰系列 | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | 新・SPACE CHANNEL 5(暫稱) | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | SPACE CHANNEL 5 | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | VIRTUA FIGHTER 4 | SEGA | 價格未定 | FIG |
| | Legion | MIDWAY | 價格未定 | RPG |
| | CLOCKWORK TOWER 3 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | STUNT GP | TAITAS JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | TOPGUN | TAITAS JAPAN | 價格未定 | 不詳 |
| | LOTUS CHALLENGE | TAITAS JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | 封神演義2(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SRPG |
| | 鐵拳4 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | 團團轉溫泉2(暫稱) | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | 心跳回憶 GIRL'S SIDE | KONAMI | 價格未定 | 未定 |
| | AXIS | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | BLACK MATRIX 2 | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SRPG |
| | Kanon | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | ★SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | ★RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | ★E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | 不詳 |
| | ★COMMANDOS 2(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | 不詳 |
| | ★JET SKI RIDER(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | 不詳 |
| | ★SOUL REAVER 2(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | 不詳 |
| | ★PROJECT EDEN(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | 不詳 |

# Dreamcast

## 9月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 27日 | ■PACHISLOT帝王DREAM SLOT~OLYMPIA SP~(暫稱) | MEDIA ENTERTAINMENT | 5800日圓 | SLG |
| | 餓狼MARK OF THE WOLVES | SNK | 5800日圓 | FIG |
| | Memories Off 2nd | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| | MEMORIES OFF 2ND初回限定版 | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| | SNK BEST BUY THE KING OF FAIGHTERS '99 EVOLUTION | SNK | 2800日圓 | FIG |
| | TYPING OF THE DATE | HUDSON | 4800日圓 | ETC |

## 10月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | Propeller Arena | SEGA | 5800日圓 | STG |
| 10日 | ELDORADO GATE 第7卷 | CAPCOM | 2800日圓 | RPG |
| 18日 | BOMBER HEHHE | FUJI COM WORK TRADING | 5800日圓 | ETC |
| 25日 | ■D+VINE[LUV] | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | RPG |
| | 天玉-1st Sunnyside- | KID | 6800日圓 | AVG |
| | Candy Stripe~見習天使~ | SEGA | 6800日圓 | SLG |
| | Candy Stripe~見習天使~ 初回限定版 | SEGA | 9800日圓 | SLG |
| 10月 | 瑪莉與艾莉的鍊金術士 | COOL KIDS | 7800日圓 | RPG |

## 11月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15日 | ■POWER SMASH 2 | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| 下旬 | ■PRISM HEART | KID | 6800日圓 | AVG |
| | ■PRISM HEART初回限定版 | KID | 6800日圓 | AVG |
| 11月 | 井上涼子~LAST SCENE~ | DATAM POLYSTAR | 4800日圓 | AVG |

## 12月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12月 | ■在吉亞之山丘上睡覺…… | naxat | 6800日圓 | AVG |
| | ■IF IT HAPPENS… | FUJI COM WORK TRADING | 5800日圓 | ETC |
| | BOKO夢之達人 | FUJI COM WORK TRADING | 3300日圓 | ETC |
| | 櫻大戰ONLINE帝都VERSION(暫稱) | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | 櫻大戰ONLINE巴里VERSION(暫稱) | SEGA | 價格未定 | ETC |

## 2001年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 秋 | REZ | SEGA | 價格未定 | STG |
| | VICTORY GOAL 2001(暫稱) | SEGA | 價格未定 | SPT |
| 2001年 | 同窗會again | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~ | ABEI | 價格未定 | AVG |
| | ALEXANDER The Road to Percia | MEDIA FACTORY | 價格未定 | SLG |
| | NIBELUNGEN之戒指 | SUCCESS | 6800日圓 | AVG |
| | NHL 2K系列 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | NFL 2K系列 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | NBA 2K系列 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | DERBY OWNER'S CLUB ONLINE | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | ToeJam & Earl | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | Froigan Brothers | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | 創造怪物! | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | World Series Baseball 2K系列 | SEGA | 價格未定 | SPT |

## 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | 櫻大戰4~戀愛少女~ | SEGA | 價格未定 | AVG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | CHI Q的朋友們 | NEXTECH | 3800日圓 | ETC |
| | 機動戰士GUNDAM連邦vs自護 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | MSR METROPOLIS STREET RACER | SEGA | 5800日圓 | RAC |
| | NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~ | DAIKOKU電機 | 價格未定 | SLG |
| | Innocent Tears | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | SRPG |
| | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| | TREASURE STRIKE @abarai版 | KID | 價格未定 | ACT |
| | 章魚之MARINE | MICRO CABIN | 價格未定 | PUZ |
| | SENTIMENTAL PRELUDE | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | DARK EYES(暫稱) | NEXTECH | 價格未定 | RPG |
| | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |
| | THE HOUSE OF THE DEAD 3 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | 新SPACE CHANNEL 5(暫稱) | SEGA | 價格未定 | ACT |

# XBOX

## 2002年2月發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | ■X CHASER | IDEA FACTORY | 價格未定 | RAC |
| | ■幻魔 鬼武者 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | ■AIR FORCE DELTA II | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | ■SILENT HILL 2 最期之詩 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | ■GUN VALKYRIE | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | ■JET SET RADIO FUTURE | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | ■DEAD OR ALIVE 3 | TECMO | 價格未定 | FIG |
| | ★TRANCE WORLD SURF | INFOGRAME HUDSON | 價格未定 | 不詳 |
| 2月 | ■NEVERLAND SAGA | IDEA FACTORY | 價格未定 | SRPG |

## 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | TRIANGLE AGAIN | MIGU ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |

## 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■DOUBLE-S.T.E.A.L. | 文化社 | 價格未定 | RAC |
| | 叢~MURAKUMO~ | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | ■METAL DUNGEON | PANZER SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| | 紅之海 去吧!前往紅之彼方 | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | GAIA BLADE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | SRPG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■Style Laboratory | O2 | 價格未定 | SLG |
| | MYST III EXILE | MEDIA QUEST | 價格未定 | AVG |
| | SEGA GT 2002(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | PANZER DRAGOON最新作 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | MAJIDESU FIGHT! | TAKUYO | 價格未定 | ACT |
| | RUNEBRID | TAKUYO | 價格未定 | SRPG |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | 價格未定 | ARPG |
| | ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | 實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | DINO CRISIS 3(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BRAIN BOX(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SLG |
| | 信長之野望 嵐世紀(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | CRAZY TAXI NEXT(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | THE HOUSE OF THE DEAD 3 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE | ASK | 價格未定 | SPT |
| | 式神之城 | MEDIA QUEST | 價格未定 | 不詳 |
| | ★真・女神轉生ON LINE(暫稱) | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | ★新 戰義伎 | 元氣 | 價格未定 | 不詳 |
| | ★SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | ★DEAD TO LIGHTS(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | ★RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | ★名稱未定 | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | ★KINGDOM UNDER FIRE II | PANDAGRAM | 價格未定 | 不詳 |
| | ★RELICS | BOTHTEC | 價格未定 | RPG |

# Nintendo Gamecube

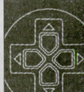
## 10月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 26日 | PIKMIN | 任天堂 | 6800日圓 | ETC |









# SCHEDULE

## 11 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 21日 | 大亂鬥SMASH BROTHER DX | 任天堂 | 6800日圓 | ACT |
| 中旬 | ■FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |

## 12 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | 動物之森+(PLUS) | 任天堂 | 6800日圓 | ETC |
| 12月 | UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | AVG |
| | ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | AVG |

## 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 秋 | ■SSX TRICKY | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 冬 | ■STAR WARS ROUGE SQUADRON II(暫稱) | ELECTRONIC ART SQUARE | 6800日圓 | ACT |

## 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SONIC ADVENTURE 2 for GC | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | RUNE(暫稱) | FROM SOFTWARE | 6800日圓(暫稱) | ARPG |

## 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月 | STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET | 任天堂 | 價格未 | ARPG |
| 3月下旬 | BATMAN DARK TOMORROW | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| 3月 | 動物番長 | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 春 | VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱) | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | ★BIO HAZARD | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| 夏 | GOLD MOUNTAIN | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | MARIO SUNSHINE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | 薩爾達傳說GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | PHANTASY STAR ONLINE for GC | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | BIO HAZARD 0 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BOMBERMAN GENERATION | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | SOUL CALIBUR 2(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | 新・巨人之DOSHIN 1(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | DISNEY MICKEY(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 1080° GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | DONKEY KONG RACING(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | METROID PRIME(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |

# Game Boy

## 9 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | HAMSTER PARADISE 4 | ATLUS | 4500日圓 | SLG |

## 10 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12日 | 火車頭THOMAS | TAM | 4500日圓 | RPG |
| | 激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈 | IMAGINEER | 4600日圓 | SLG |
| 26日 | 令我心跳！！ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4200日圓 | AVG |

## 11 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | 仰天人間 BATOSHIRA~德古杜路加之野望~(暫稱) | KONAMI | 4800日圓 | RPG |
| 16日 | 好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品 | MTO | 4200日圓 | ETC |
| 22日 | ■CHIKICHIKI猛RACE | SYSCON ENTERTAINMENT | 3600日圓 | RAC |
| 11月 | ■BUG SITE ALPHA | SMILE SOFT | 4800日圓 | RPG |
| | ■BUG SITE BETA | SMILE SOFT | 4800日圓 | RPG |

## 12 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ★HARRY POTTER與賢者之石 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 4800日圓 | 不詳 |
| 6日 | ■櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 | SEGA | 5800日圓 | AVG |
| 12月 | ■SILVENIA FAMILY 3(暫稱) | EPOCH社 | 4300日圓 | 不詳 |
| | MONSTER TRAVELLER | TAITO | 4300日圓 | RPG |

## 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 冬 | FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記 | BANPRESTO | 價格未定 | RPG |
| 2001年 | 金魚物語 | CULTURE BRIAN | 3980日圓 | AVG |
| | KLUSTAR | SPIKE | 4300日圓 | PUZ |
| | XtremeWheels目標是BMX Champion！ | SPIKE | 4300日圓 | RAC |

## 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■漢字BOY 3 | J・WING | 4980日圓(預定) | ETC |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 咕嚕咕嚕好朋友 | STING | 價格未定 | AVG |
| | GO!GO!順風車 2 | J WING | 4800日圓(預定) | RAC |
| | DERBY STALLION牧場(暫稱) | MEDIA FACTORY | 價格未定 | SLG |

# Game Boy Advance

## 9 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 27日 | Z.O.E. 2173 TESTAMENT | KOANMI | 5800日圓 | ACG |
| 28日 | 信長之野望 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| 9月 | 西原理惠子之殿堂麻雀 | MEDIA RING | 4800日圓(預定) | TAB |

## 10 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | HATENA SATENA | HUDSON | 5200日圓 | ETC |
| 5日 | ■奇奇怪界ADVANCE | ARTRON | 5200日圓 | ACT |
| 12日 | 逆轉裁判 | CAPCOM | 4800日圓 | AVG |
| 18日 | 大家一起來PUYO PUYO | SEGA | 4800日圓 | PUZ |
| 19日 | HELLO KITTY COLLECTION MIRACLE FASHION MAKER | IMAGINEER | 5200日圓 | ETC |
| 25日 | ESPN Xgames Skateboarding | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | 好朋友麻雀KABU REACH | KONAMI | 5800日圓 | TAB |
| | 棋魂 | KONAMI | 5800日圓 | TAB |
| 26日 | ■好朋友寵物ADVANCE 1 可愛的蓄鼠 | MTO | 5200日圓 | SLG |
| | ■在哪裡也可對局 役滿ADVANCE | 任天堂 | 4800日圓 | TAB |
| | PHALANX(暫稱) | KEMCO | 4980日圓 | STG |
| 10月 | 蓄鼠物語2 GBA | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | SLG |

## 11 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | JURASSIC PARK III~遺失了的遺傳因子~ | KONAMI | 5800日圓(預定) | ACT |
| 15日 | 友情之VICTORY GOAL 4V4嵐(暫稱) | KONAMI | 5800日圓(預定) | SPT |
| 22日 | ADVENTURE OF 東京DISNEY | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 29日 | GURU LOGIC CHAMP | COMPILE | 4980日圓 | PUZ |
| 30日 | ■STREET FIGHTER ZERO 3↑ | CAPCOM | 4800日圓 | FIG |
| | ■激鬥 CAR BATTLER GO！ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4800日圓 | RPG |
| | ■MAGIKONE | SOFTMAX | 4800日圓 | 不詳 |
| | ZOIDS SAGA | TOMY | 5800日圓(預定) | RPG |
| 11月 | 機械化軍隊(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | SLG |
| | 億萬富翁GAME 搶奪大作戰！ | TAKARA | 4800日圓 | TAB |

## 12 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | ■創造學校！ADVANCE | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4980日圓 | SLG |
| | MAGICAL VACATION | 任天堂 | 4800日圓 | RPG |
| | ADVANCE RALLY | MTO | 5200日圓 | RAC |
| 13日 | 幽靈大屋之二十四小時 | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| 14日 | ■SANSARA NARGA 1X2 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4980日圓 | RPG |
| 12月 | ■鐵拳 | NAMCO | 5300日圓 | FIG |
| | ■Frogger | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ■機動天使ANGELIC LAYER(暫稱) | EPOCH社 | 5500日圓 | RPG |
| | ■DIADROID WORLD EVIL帝國之野望 | EPOCH社 | 價格未定 | RPG |
| | MUTSU(暫稱) | TOMY | 價格未定 | SLG |
| | BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2 | CAPCOM | 價格未定 | RPG |
| | THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱) | MARVELOUS ENTERTAINMENT | 價格未定 | FIG |
| | PINKY MONKEY TOWN | STAR FISH | 4800日圓(預定) | 不詳 |
| | SNAP KIDS | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |

## 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 秋 | ■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | 價格未定 | FIG |
| | GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| 冬 | BLENDER BLOS | INFOGRAMES HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | 伍右衛門NEWAGE出動！(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | MONSTER FARM ADVANCE | TECMO | 價格未定 | SLG |
| | WIZARDARY SUMMONER | MEDIA RING | 價格未定 | RPG |
| | 大麻雀。(暫稱) | HORI | 價格未定 | TAB |
| | CINDERELLA GBA(暫稱) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | 未定 |
| | GRADIUS GENERATION | KONAMI | 價格未定 | STG |
| 2001年 | COLUMNS CROWN | SEGA | 價格未定 | PUZ |
| | 金魚物語GBA | CULTURE BRAIN | 價格未定 | AVG |

## 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■SONIC ADVANCE | SEGA | 5800日圓 | ACT |
| | ★WORLD ADVANCE SOCCER~往勝利之道~ | HANGS ON ENTERTAINMENT | 5200日圓(預定) | SPT |
| | ★WILD EGG(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | RPG |

## 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月 | ■SUPER MARIO ADVANCE 2 | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | ■TOMATO ADVENTURE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 傳說之STARFEE(暫稱) | 任天堂 | 3800日圓 | ACT |
| 2月 | DIDIKONG PILOT(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | WOODY WOOD BECKER(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | ★ESTOPOLIS外傳(暫稱) | TAITO | 價格未定 | RPG |
| 3月 | ★蒼鼠太郎3(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| 4月 | DIGICO COMMUNICATION | BROCCOLI | 價格未定 | ETC |
| 春 | DOMO君之不思義電視(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | HAPPY PANECCHU！(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | BATLAND(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | LUNA BREATH(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 黃金之太陽~失去之時代~(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | BRANBO | CAPCOM | 價格未定 | 不詳 |
| 夏 | ■DONKEY KONG COCONUT CRACKER | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | SABRE WOLF | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱) | SAMMY | 價格未定 | 不詳 |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED | SMILE SOFT | 價格未定 | RPG |
| | ■攜帶電獸TELEFANG 2 POWER | SMILE SOFT | 價格未定 | RPG |
| | ■馬穴大作戰(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SRPG |
| | ■FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | GAMEBOY MUSIC(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | SLG |
| | MAIL CUTE | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| | KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | 鼻尖合戰 | 任天堂 | 價格未定 | 未定 |
| | SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | BREATH OF FIRE II~使命之子~ | CAPCOM | 價格未定 | RPG |
| | EZ-TALK 中級編(暫稱) | KEYNET | 價格未定 | ETC |
| | BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | 綿羊之感覺 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | GUILTY GEAR X(暫稱) | SAMMY | 價格未定 | FIG |
| | ★NAMCO MUSEUM | NAMCO | 價格未定 | ETC |
| | ★PACMAN COLLECTION | NAMCO | 價格未定 | ACT |

# Neo-Geo

## 10 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 26日 | 戰國傳承2001 | SNK | 32000日圓 | ACT |

# Neo-Geo Pocket

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE | SNK | 價格未定 | SLG |
| | ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱) | SNK | 價格未定 | SLG |
| | DON之CASINO NIGHTS！ | SNK | 價格未定 | ETC |

# Wonder Swan

## 9 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 27日 | ■STAR HEARTS~星與大地之使者~ | BANDAI | 4980日圓 | ARPG |
| | GUILTY GEAR PETIT 2 | SAMMY | 4800日圓(預定) | FIG |

## 10 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5日 | ■DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT | BANDAI | 4200日圓 | 不詳 |
| | ★DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT(連對戰線版) | BANDAI | 4500日圓 | 不詳 |
| 下旬 | 犬夜叉~戈薇之戰國日記~(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RPG |

## 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 夏 | INSECT BREEDER(暫稱) | BANDAI | 4500日圓 | SLG |
| 秋 | 瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士 | E3 STAFF | 4800日圓(預定) | SLG |
| | MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM | BANDAI | 4980日圓 | SLG |
| | DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱) | BANDAI | 3980日圓 | RPG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ROMANCING SAGA | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | FINAL FANTASY III | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | FRONT MISSION | SQUARE | 價格未定 | SRPG |





# QUESTIONNAIRE





**各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料以並回答一份簡單的問卷，並將其寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷調查」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!**

## 個人資料

姓名：________

性別：☐男 ☐女

年齡：________

職業：________

身份證號碼：________

聯絡方法(電話或E-mail)：________

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

## 問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ ☐
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)

- ☐ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- ☐ 本誌內容資料夠新夠快
- ☐ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- ☐ 本誌的副刊內容豐富
- ☐ 本誌的專題特集吸引
- ☐ 本誌的排版精美
- ☐ 本誌的封面精美

其他：________

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?

- ☐PLAYSTATION
- ☐PLAYSTATION2
- ☐DREAMCAST
- ☐NINTENDO 64
- ☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐GAMEBOY ADVANCE
- ☐NEOGEO
- ☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?

- ☐PLAYSTATION2
- ☐XBOX
- ☐GAMECUBE
- ☐DREAMCAST
- ☐NINTENDO 64
- ☐PLAYSTATION
- ☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐GAMEBOY ADVANCE
- ☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- ☐NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

### 《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.21》內容一覽：



除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?

- ☐ GAME PLUS
- ☐ GAME WAVE
- ☐ GAME STATION
- ☐ GAME WEEKLY
- ☐ PC PLAYER
- ☐ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？________

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？________

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)?________

# QUESTIONNAIRE



## 參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

## 抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

**今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)**

| 遊戲名稱 | 機種 | SAVE內容 | 所需容量 | |
|---|---|---|---|---|
| ACE COMBAT | PS | 可選用所有MISSION及戰機 | 1 BLOCKS | ☐ |
| BREATH OF FIRE IV | PS | 出現「電擊屋」 | 1 BLOCKS | ☐ |
| COOL BOARDERS 4 | PS | 可選用所有模式及賽道 | 1 BLOCKS | ☐ |
| DEAD OR ALIVE | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| DINO CRISIS | PS | 隱藏服裝及無限大砲 | 1 BLOCKS | ☐ |
| EHRGEIZ | PS | 可選用FF7的角色 | 2 BLOCKS | ☐ |
| GUNDAM THE BATTLE MASTER 2 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | ☐ |
| INFINITY | PS | 全CG GALLERY有齊 | 2 BLOCKS | ☐ |
| PSYCHIC FORCE 2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| R・TYPE Δ | PS | 可選用隱藏機 | 1 BLOCKS | ☐ |
| SD GUNDAM GGENERATION | PS | 全機體圖鑑 | 2 BLOCKS | ☐ |
| STREET FIGHTER EX 2 PLUS | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| STREET FIGHTER ZERO 3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4 | PS | 可選用隱藏TEAM及場地 | 2 BLOCKS | ☐ |
| 大家的哥爾夫 | PS | 可選用所有角色 | 3 BLOCKS | ☐ |
| 大家的哥爾夫2 | PS | 可選用所有角色 | 2 BLOCKS | ☐ |
| 久遠之絆 | PS | 全CG GALLERY有齊 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鬥神傳3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 頭文字D | PS | 可選用所有車及賽道 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 電車GO | PS | 可鑑賞全路線MOVIE | 1 BLOCKS | ☐ |
| 悠久幻想曲ALL STAR Project | PS | 全圖片及授業課程Data | 1 BLOCKS | ☐ |
| 瑪魯王國之人形公主 | PS | 可選用8個隱藏公仔 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳 | PS | 可選用DEVIL KAZUYA | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳3 | PS | 可選用所有角色及隱藏模式 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鬼武者 | PS2 | 可選用熊貓服 | 420 KB | ☐ |
| BLOODY ROAR 3 | | 可選用所有角色 | 130 KB | ☐ |
| BLOOD THE LAST VAMPIRE | | 全ENDING記錄 | 166KB | ☐ |
| WINNING ELEVEN 5 | PS2 | 可選用所有隱藏TEAM & 全英文名 | 108KB | ☐ |
| ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE | PS2 | 齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能 | 81KB | ☐ |
| GRAN TURISMO 3A-spec | PS2 | 金錢MAX | 1BLOCKS | ☐ |





HYPER 電腦遊園地

# PC PLAYER Vol.93

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正



# 武林群俠傳

《From Dusk Till Dawn》
《Steel Panzer World at War》
《仙劍客棧》
《武林群俠傳》
《六道天書》
《蓋亞大地傳説》
**> 從新**評估

《Black & White: Creature Isles》
《The Thing》
《Sims: Hot Dates》
《Gorasul: Legacy of the Dragon》
**> 新作**預告

《World of Warcraft》
《Midgard》
**> 最新**遊上網

《From Dusk Till Dawn》
《武林群俠傳》
**> 遊戲**攻略




**隨書獨家免費附送**
**《Rogue Spear: Black Thorn》杯墊**



ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME
遊戲誌
VOL.021
HK$25
2001.09.26
隨書附送ACE COMBAT 04 攻略別冊
SHIN SANGOKUMUSOU 真 三國無雙 貳
一騎当千の極み。
第 39 屆 AM SHOW 速報 / 第四代遊戲機戰爭形勢剖析
精益求精之攻略內容：附送鬼屋地圖 - LUIGI MANSION / 超級機械人大戰 A
超絕連續技介紹 CAPCOM VS SNK 2
ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079 / DEVIL MAY CRY / 超級機械人大戰 ALPHA for DC
© 2001 KOEI Co.,Ltd